PC WORLD VIETNAM 08.2007 45

THẾ GIỚI VI TÍNH

www.pcworld.com.vn

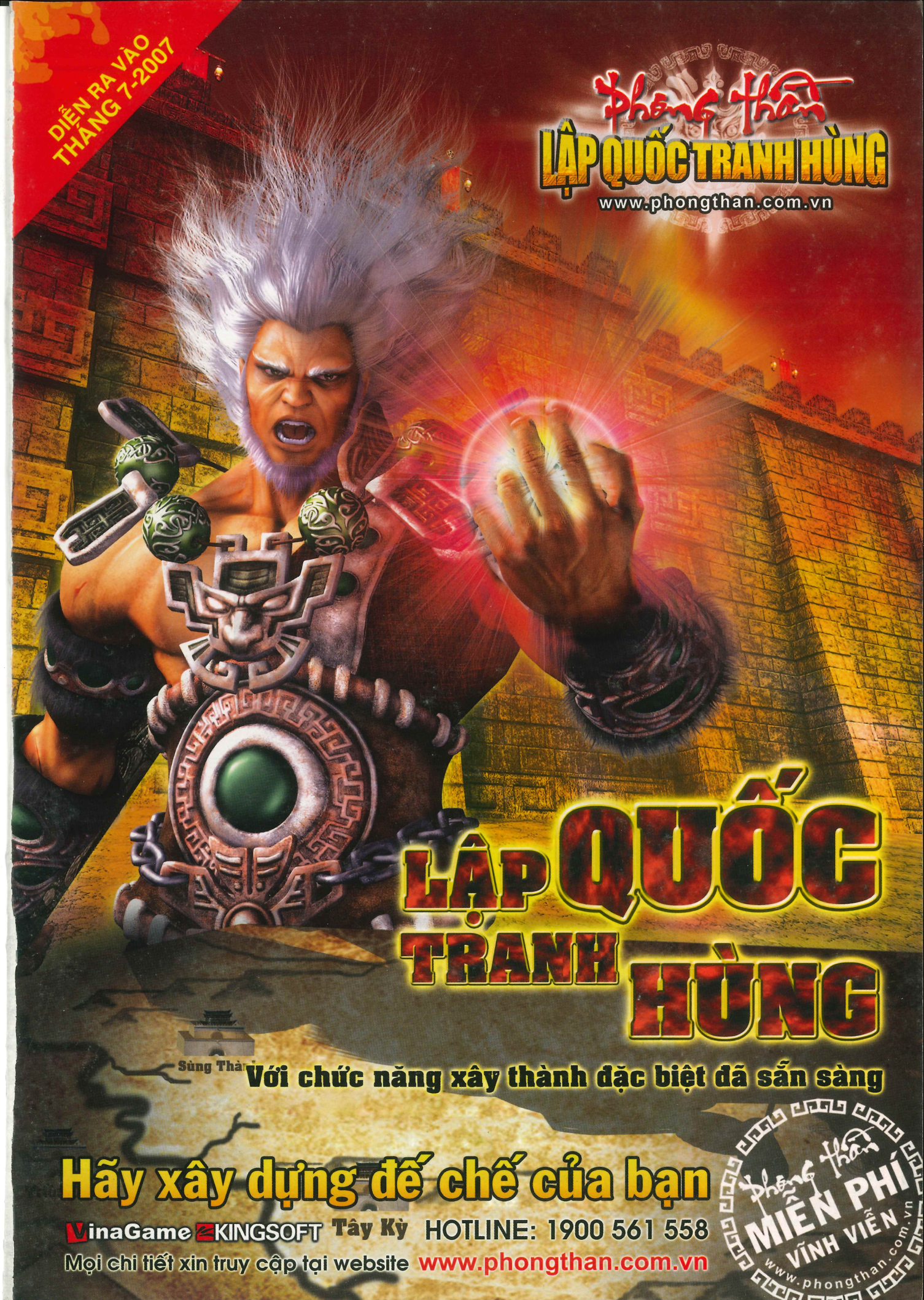
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH • CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

TRANSFORMERS THE GAME

NGƯỜI MÁY BIẾN HÌNH

Giá: 9800 đồng


DIỄN RA VÀO THÁNG 7-2007
Phong Thần
LẬP QUỐC TRANH HÙNG
www.phongthan.com.vn
LẬP QUỐC TRANH HÙNG
Với chức năng xây thành đặc biệt đã sẵn sàng
Hãy xây dựng đế chế của bạn
VinaGame KINGSOFT Tây Kỳ HOTLINE: 1900 561 558
Mọi chi tiết xin truy cập tại website www.phongthan.com.vn
Phong Thần
MIỄN PHÍ
VĨNH VIỄN
www.phongthan.com.vn

THÁNG 08.2007 - SỐ 45

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 9.800 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

18 Ghost Recon Advanced Warfighter 2 – Hiểm họa từ Juarez
21 Harry Potter and the Order of the Phoenix – Hội Phượng hoàng
24 Transformer: The Game – Người máy biến hình
28 The Sims Pet Stories – Câu chuyện chó mèo
31 Naruto: Ultimate Ninja 2 – Ninja nhí siêu đẳng
34 Guitar Hero II – Ngôi sao nhạc rock
38 Tenchu Z – Thích khách
41 Overlord – Quỷ Vương
45 The Darkness – Bóng Tối
48 Mobile games

DÒNG CHẢY GAME

4 Killzone 2 lên lịch cho 2008
4 Con lốc F.E.A.R
6 E3 2007 – Quần hùng hội tụ
8 Kịch tính vòng chung kết ESWC 2007
10 Tin nước ngoài
12 Tin trong nước
13 Lãnh đạo trong MMORPG
16 Counter Strike: Lãnh đạo trong và ngoài

ĐIỂM GAME

50 Spaceforce: Rogue Universe – Kẻ lang thang trong thiên hà
51 Circus Empire – Đế chế của những gánh xiếc
52 Dead Reefs – Bãi đá ngầm
53 Brave: The Search for Spirit Dancer – Tìm đâu pháp sư truyền thuyết
54 Smash Court Tennis 3 – Quần vợt nhà nghề
55 Tom's Clancy Rainbow Six Vegas – Đặc nhiệm Las Vegas
56 Mario Party 8 – Tiệc vui với Mario
57 Big Brain Academy Wii Degree – Kiểm tra trí não với Big Brain Academy

SẮP PHÁT HÀNH

58 Boogie – "Sao mai điểm hẹn" cùng Boogie

60 Blacksite: Area 51 – Khu vực bí ẩn

62 No More Heroes – Sát thủ đường phố

64 Shaiya cùng với chương II – Sự trở lại của rồng

67 Agatha Christie: Evil Under The Sun

67 Attack on Pearl Harbor

67 Gears of War

68 Ghost Squad

68 Kane & Lynch: Dead Men

68 Legendary: The Box

70 Moto GP '07

70 Power Rangers: Super Legends

70 Premier Manager 08

71 SimCity Societies

71 Super Mario Galaxy

71 The Witcher

TRỢ GIÚP

72 Hỏi & đáp

73 7 Bước tới thành công trong Warhammer 40000 – Kỳ 3: Tối ưu hoá bộ binh (tiếp theo)

75 Những điều cần biết về thú nuôi trong TLBB

SỰ KIỆN

76 GameShow 2007: Cuộc chơi của tất cả mọi người

80 World Cyber Games Việt Nam 2007

81 Pre ESPL 2007 – Khởi động mùa giải chuyên nghiệp

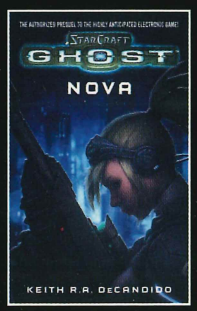
SÂN GAME

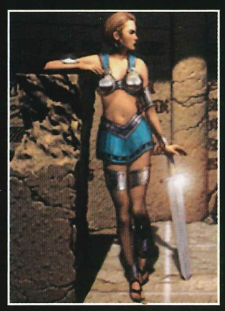
82 VGI King of Viet 2007 – Ngai vàng chưa đổi chủ

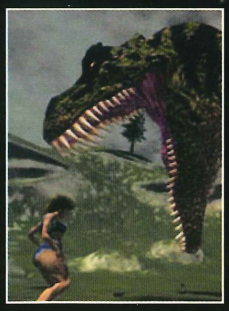
83 Thể loại game – Nhìn từ nhiều góc độ

84 Vui với bìa game

86 Những tựa game bị mất tích (phần 1)







Cơn lốc F.E.A.R

Có thể khẳng định, những ngày cuối tháng 6 và đầu tháng 7 vừa qua là thời điểm mà đông đảo tín đồ dòng game hành động F.E.A.R. lừng danh sung sướng nhất bởi hàng loạt bản mở rộng, bản nâng cấp được công bố.

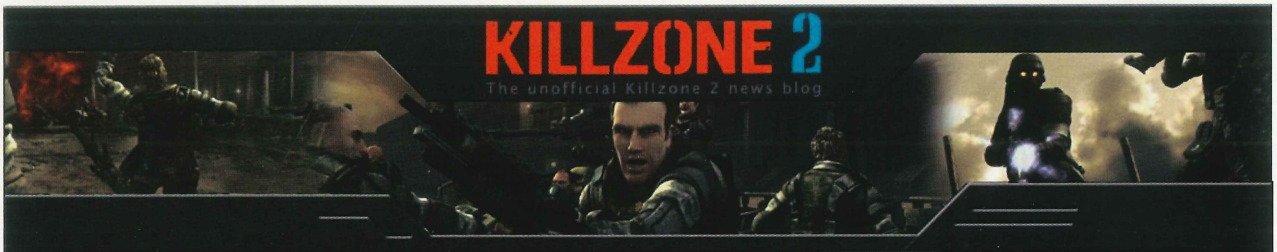
Hôm 26/6, Sierra cho biết sẽ tạo ra một mùa Hè mang tên F.E.A.R. bằng việc cung cấp miễn phí những chế độ chơi và bản đồ mục chơi multiplayer mới thông qua dịch vụ trực tuyến Xbox Live Marketplace trong vài tháng tới.

Đầu tiên là gói Control & Conquer All với 2 chế độ chơi mới và hiện đã có mặt trên Xbox Live. Bản tải về này cập nhật những bản đồ F.E.A.R hiện tại bằng cách bổ sung những chốt kiểm soát - đóng vai trò quan trọng trong những chế độ chơi mới. Trong suốt một trận đánh ở chế độ chơi Control, nhiệm vụ chính của bạn là chiếm lấy một trong ba chốt kiểm soát mục tiêu trong khi vẫn phải bảo vệ những chốt hiện có của mình khỏi sự tấn công từ phía đối phương; trong chế độ Conquer All, đội chiến thắng là đội đầu tiên giành được 5 chốt kiểm soát chiến lược. Ngoài ra, những gói bản đồ mục chơi multiplayer cũng được Sierra có kế hoạch tung lên Xbox Live trong mùa Hè này như Nightmare, Synchronicity và Bonus.

Xem ra bấy nhiêu đó vẫn chưa đủ để Sierra tạo nên cơn lốc F.E.A.R trong mùa Hè này. Trung tuần tháng 7, Sierra một lần nữa công bố sẽ tung ra hai phiên bản mới cho F.E.A.R. Trước hết là bản mở rộng độc lập thứ 2 mang tên Perseus Mandate trên PC và thứ hai là bộ sưu tập 2 bản mở rộng với tên gọi F.E.A.R. Files dành cho Xbox 360. Cả hai bản mở rộng mới này được dự kiến phát hành vào mùa Thu 2007.

Persues Mandate có nội dung độc lập so với F.E.A.R gốc và bản mở rộng đầu tiên (F.E.A.R. Extraction Point). Trong khi đó, F.E.A.R. Files bao gồm cả 2 bản mở rộng F.E.A.R. Extraction Point và F.E.A.R. Perseus Mandate trong một phiên bản duy nhất. Ngoài ra, Perseus Mandate và F.E.A.R. Files cũng sẽ cung cấp nhiều mục chơi multiplayer và bản đồ mới.

Theo tạp chí GameSpot, trong bản mở rộng Persues Mandate, mối quan tâm chính của biệt đội First Encounter Assault Recon không chỉ là "cô gái nhỏ" Alma với sức mạnh tâm linh phi thường mà còn là một nhóm lính đánh thuê cố gắng đánh cắp những bí mật của tập đoàn công nghệ Armachan - và đó cũng chính là bí mật mà bạn đang muốn khám phá để biết được điều gì đang thực sự diễn ra. Phần lớn sự kiện của Perseus Mandate sẽ diễn ra tại thành phố Auburn với những trận đánh có quy mô lớn hơn, hệ thống AI được cải tiến đáng "ấn tượng" so với bản F.E.A.R gốc và nhiều loại vũ khí mới.



Killzone 2 lên lịch cho 2008

Cách đây 2 năm, Sony từng úp mở đang thực hiện một dự án Killzone mới thông qua một đoạn trailer và nhiều người cho rằng những hiệu ứng đồ họa trong đoạn phim đó chỉ có thể được thực hiện trên nền PlayStation 3. Tuy nhiên, trong suốt thời gian qua, Sony không tiết lộ bất kỳ thông tin nào liên quan đến dự án trò chơi hành động - bắn súng góc nhìn người thứ nhất này.

Đầy bất ngờ, tại ngày đầu tiên của E3 năm nay, Sony đã chính thức công bố dự án Killzone 2 và cho biết game sẽ được phát hành trong năm 2008. Theo đó, Killzone 2 sẽ là tựa game độc quyền cho PS3 và hiện đang được phát triển tại Guerilla Games - một studio tại Đức mà Sony mua lại hồi năm ngoái.

Nội dung Killzone 2 bắt đầu diễn ra 2 năm sau bản Killzone gốc trên PS3, khi mà chủng tộc Helghast xâm chiếm hành tinh Vekta nơi con người sinh sống. Trong phiên bản mới này, lực lượng đặc biệt ISA với chiến dịch "Đại Bàng Hạ Cánh" sẽ phản kích và tấn công Helghan - quê hương của chủng tộc Helghast, tìm mọi cách để bắt giữ tên trùm Visari và vô hiệu hóa cỗ máy chiến tranh của chúng.

Để biết thêm thông tin về trò chơi, bạn có thể truy cập địa chỉ www.killzone2.com

Ghost
online
www.ghost.net.vn
CHƠI MIỄN PHÍ
Ma Hả?...
Chơi Luôn
Vui chơi game online, nhớ giữ gìn sức khỏe
Chính thức ra mắt:
12/07/2007
"2007 Asiasoft Co.,Ltd. all right reserved"
Phát hành bởi
ASIASOFT
VIETNAM CO., LTD.
mgame
NNG GAMES

MEDIA & BUSINESS SUMMIT E3 2007

Được đánh giá là một trong những sự kiện quan trọng nhất của ngành công nghiệp giải trí thế giới, E3 Media & Business Summit (tiền thân là hội chợ E3) đã diễn ra từ 11-13/7/2007 tại thành phố Santa Monica, bang California (Mỹ). Thay vì được tổ chức trong một trung tâm triển lãm lớn như những kỳ hội chợ trước, E3 2007 được "gói gọn" trong một khu vực 1.500-2.000 mét vuông tại một nhà kho máy bay cũ cho phần triển lãm, còn tất cả các cuộc hội thảo, họp báo đều được diễn ra tại nhiều khách sạn trong khu vực Santa Monica. Ngay từ tên gọi "Hội thảo truyền thông và kinh doanh E3", chúng ta dễ dàng nhận thấy mục đích của E3 không phải là những gian trưng bày với mặt tiền là hàng người mẫu xinh đẹp luôn chật kín khách "xem" là chính, mà thay vào đó là những buổi hội thảo, họp báo để các hãng phát hành, nhà phát triển phô diễn tài năng và quan trọng nhất là tìm kiếm đối tác. Đó cũng chính là lý do ban tổ chức hạn chế đối tượng khách tham quan cá nhân, ngoại trừ khách mời từ các hãng, giới chuyên môn và truyền thông.

Cũng như bao kỳ hội chợ trước đây, E3 2007 quy tụ gần như tất cả các hãng phát hành, nhà phát triển tên tuổi trên thế giới để tổng duyệt lần cuối cùng những tác phẩm của mình trước khi tung ra thị trường vào dịp mùa mua sắm cuối năm. Hàng loạt tựa game mới được ấn định hay xác nhận lại ngày phát hành, nhiều hình ảnh và thông tin nóng hổi về những dự án đang trong giai đoạn phát triển cũng được hé lộ. Tuy nhiên, cũng có không ít tin buồn với những dự án bị trì hoãn (như Metal Geat Solid 4: Guns of the Patriots). Theo ghi nhận của nhiều tạp chí chuyên về game như GameSpot, IGN và GameIndustry, đa số các tựa game được giới thiệu tại hội chợ năm nay, dù sắp phát hành hay đang phát triển, đều đi theo xu hướng nhiều hệ máy, hỗ trợ DirectX 10, engine vật lý Havok, công nghệ Ageia PhysX, khai thác tối đa sự linh hoạt của tay cầm không dây Wiimote và Nunchuck (đối với Wii) cũng như dịch vụ chơi game "xuyên hệ máy" Xbox 360 và PC mang tính đột phá Game for Windows - Live của Microsoft.

Nhận được sự quan tâm nhiều nhất vẫn là 3 "ông trùm" Nintendo, Microsoft và Sony. Ngoài việc chính thức công bố giảm giá PS3 phiên bản đĩa cứng 60GB xuống còn 499USD và ấn định ngày phát hành cho phiên bản 80GB (1/8/2007, giá 599USD) cho khu vực Bắc Mỹ, Sony còn trình làng chiếc máy chơi game cầm tay PSP thế hệ mới nhẹ hơn đến 33%, mỏng hơn 19%, thời gian dùng pin và tải game được cải thiện đáng kể. Theo dự kiến, phiên bản PSP mới sẽ có mặt từ đầu tháng 9 sắp tới ở mức giá 170USD. Cũng trong dịp này, Chủ tịch SCE toàn cầu Kaz Hirai đã thừa nhận tin đồn Sony sẽ không tiếp tục sản xuất và cung cấp PS3 60GB cho thị trường Bắc Mỹ trong vài tháng nữa cho đến khi hết nguồn hàng.

- quần hùng hội tụ

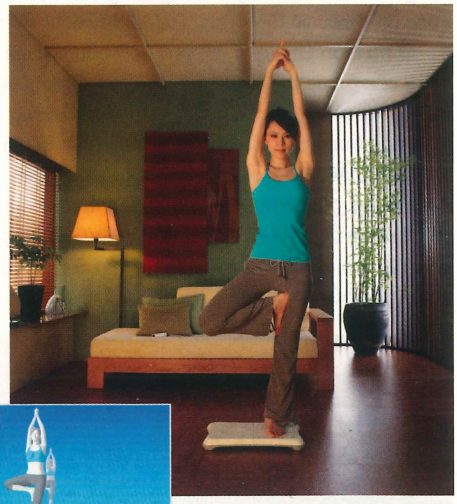
Với Microsoft, E3 là dịp để hãng đánh bóng thương hiệu Xbox 360 và hàng loạt tựa game mới dành cho chiếc console vốn đang chịu sức ép cạnh tranh từ 2 kỳ phùng địch thủ Sony PS3 và Nintendo Wii. Song song đó, Microsoft công bố những tựa game sẽ hỗ trợ dịch vụ Game for Windows - Live, như phiên bản trên PC của Gears of War... Theo Kevin Unangst - giám đốc toàn cầu phụ trách mảng trò chơi trên Windows của Microsoft, sẽ có khoảng 60 tựa game mới dành cho PC trong dịp Giáng Sinh này như Mass Effect, World in Conflict, Age of Conan, Company of Heros: Opposing Fronts, Viva Pinata. Như một lời cam kết, Microsoft cho biết sẵn sàng cung cấp miễn phí những bộ công cụ phát triển phần mềm và chia sẻ kinh nghiệm cho bất kỳ nhà phát triển nào để có thể tích hợp công nghệ GFW - Live vào engine trong game của họ. Không những thế, Microsoft cũng khẳng định một phiên bản dành cho Windows XP của GFW - Live đã hoàn tất và có thể được tích hợp vào những game dành cho XP hiện nay, qua đó giúp các nhà phát triển đỡ mất thời gian và công sức để chỉnh sửa.

Trong khi đó, không chỉ trình làng những dự án mới được giới game thủ háo hức chờ đợi như Super Mario Galaxy, Super Smash Bros. Brawl, Animal Crossing Wii, Advance Wars 2, Metroid Prime 3: Corruption, Flash Focus: Vision Training in Minutes a Day, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Mario Strikers Charged và Mario Kart Wii, lão làng Nintendo đã tạo được ấn tượng khá rõ nét khi mang đến E3 loạt phụ kiện điều khiển độc đáo như Wii Balance Board, Wii Zapper và tựa game Wii Fit.

Wii Fit gồm 3 minigame như Ski Jump, Soccer Ball Heading và Ball Rolling, được chơi kết hợp với thiết bị Wii Balance Board, đòi người chơi phải giữ thăng bằng trên một miếng nhựa dày tương tự tấm ván trượt và điều khiển cơ thể theo những chuyển động của nhân vật trong trò chơi - tương tự như lối chơi ở Wario Ware, Rayman Raving Rabbids, Wii Play và Wii Sports. Ngoài ra, người chơi còn có thể sử dụng Balance Board để đo chỉ số hình thể BMI và thực hiện nhiều loại bài tập thể dục để "giữ gìn" vóc dáng như hít đất, lắc vòng hay yoga. Nhiều khả năng Wii Fit sẽ có mặt trên thị trường trong năm 2008 với mức giá khoảng 49USD.

"Bậc thầy" Shigeru Miyamoto cho rằng Wii Fit là một trong những mô hình (concept) đầu tiên mà ông có được khi nghĩ ra Wii. Theo Nintendo, người chơi có thể sử dụng Balance Board trong các trò chơi trượt tuyết, lướt ván và nhiều trò chơi khác sắp được phát hành trong thời gian tới.

Với Wii Zapper, đây là một giá đỡ có chức năng kết hợp tay cầm Wiiemote và Nunchuck thành một khẩu súng có thể sử dụng bằng hai tay thích hợp cho các game hành động - bắn súng như Resident Evil: The Umbrella Chronicles, SEGA's Ghost Squad và Medal of Honor. Nintendo cho biết Wii Zapper sẽ được bán kèm với những tựa game kể trên ngay trong năm nay và giá bán lẻ ấn định là 19,99USD.



Kịch tính vòng chung kết ESWC 2007

Trong các ngày từ 5 - 8/7/2007 vừa qua, vòng chung kết giải thể thao điện tử thế giới ESWC 2007 đã diễn ra trong bầu không khí hết sức sôi động tại thủ đô Paris, Pháp. Với 6 bộ môn thi đấu là Counter Strike 1.6, Warcraft: Frozen Throne, Pro Evolution Soccer 6, Quake 4, Trackmania Nations và Counter Strike Women, vòng chung kết ESWC 2007 quy tụ 750 game thủ đến từ 54 quốc gia đã xuất sắc vượt qua vòng đấu loại quốc gia/khu vực để vào tranh tài cùng các nhà đương kim vô địch ESWC 2006.

Counter Strike 1.6 và Quake 4 – Bất ngờ Ba Lan

Đội Ba Lan vươn lên ngôi đầu bảng tổng sắp sau khi liên tiếp giành được 2 huy chương vàng ở bộ môn Counter Strike 1.6 và Quake 4, khẳng định thế mạnh ở thể loại FPS (First Person Shooter). Với phong độ ổn định cùng lối chơi nhanh và mạnh mẽ, game thủ người Ba Lan Pentagram G-Shock đã mang đến cho khán giả những trận đấu Counter Strike cực kỳ sôi động và hấp dẫn trong suốt giải đấu. Cuối cùng, anh đã giành chiến thắng 2-1 (16-5, 18-22, 16-7) trước NoA - một game thủ đến từ Bắc Âu – để trở thành tân vô địch bộ môn Counter Strike của ESWC 2007. Trong trận đấu tranh giải ba, cựu vô địch Made in Brazil đã không thể giành được tấm huy chương đồng danh dự khi phải gác súng trước đội fnatic vô địch Thụy Điển với tỷ số 2- 0 (16-11, 16-12).

Ở bộ môn Quake 4, ESWC 2007 dường như là sân khấu riêng của game thủ av3k. Tài năng trẻ 16 tuổi người Ba Lan này đã có một phong độ thi đấu tuyệt vời khi không để thua ở bất kỳ map nào trong cả giải đấu và giành chiến thắng 2-0 (15-12, 18-14) trước đàn anh Cooller trong trận chung kết. Tuy nhiên, việc thiếu vắng một số tên tuổi trong làng Quake 4 của Thụy Điển và Mỹ vì đang bận tham dự giải đấu WSVG cũng góp phần đáng kể giúp cậu bé av3K dễ dàng lọt sâu vào vòng trong bởi không gặp nhiều đối thủ quá mạnh.

Ở giải đấu Counter Strike Women dành cho nữ, đội SK Ladies đã giành chiến thắng thuyết phục 2-0 (16-11, 16-12) trước Ehonor đến từ Trung Quốc trong trận chung kết để lên ngôi vô địch. Trong khi đó, đại diện nước chủ nhà là Be the best đã đánh bại đội unFinished của Thụy Điển với tỷ số 2-0 để giành lấy tấm huy chương đồng quý giá.

Đức thống trị bóng đá điện tử thế giới

Nếu như ở bộ môn FIFA của WCG, Đức là quốc gia số 1 khi liên tiếp giành chức vô địch trong những năm gần đây, thì với bộ môn PES tại ESWC 2007 này, một lần nữa Đức thể hiện sự thống trị của mình trong làng bóng đá điện tử thế giới khi cùng lúc thâu tóm danh hiệu vô địch và giải ba của giải.

Sự quyết liệt trong từng pha đối đầu, màn rượt đuổi tỉ số và cú lội ngược dòng ngoạn mục thành công của S-Butcher trong trận chung kết với nhà đương kim vô địch ESWC 2006 người

Pháp là Spank đã mang lại cho hơn 4.000 khán giả những giây phút thật khó quên. Với 2 bàn thắng được ghi từ rất sớm của trận đấu, niềm tin chiến thắng của các CĐV Pháp như được nhân lên gấp bội, tuy nhiên S-Butcher đã vượt qua được sức ép, chứng tỏ được tinh thần thép và bản lĩnh thi đấu đúng phong cách của những "cỗ xe tăng Đức" khi anh gỡ hòa 2 - 2 và ấn định tỉ số 3 - 2 ở phút 79 để mang chiếc cup vô địch về cho nước Đức. Trước đó, một game thủ người Đức khác là El Matador cũng có chiến thắng 3-2 trước Bubaloo để giành huy chương đồng.

SK GAMING, WORLD ELITE TUYỂN TEAM DOTA

Trong tháng qua, hàng loạt tin mừng đã đến với cộng đồng game thủ bộ môn DotA All Star; trong đó đáng chú ý nhất là hai ông bầu SK Gaming và World Elite đang hướng sự quan tâm của mình tới bộ môn này.

SK Gaming là một trong những câu lạc bộ thi đấu game lâu đời nhất với nhiều đội game như Counter Strike, Warcraft, World of Warcraft. Giờ đây, qua việc nhận Team_Team – một đội DotA rất mạnh của Thụy Điển - vào thi đấu dưới màu áo của mình, SK đã thực sự gia nhập vào cộng đồng DotA thế giới.

Đội Team_Team, những thành viên mới của SK Gaming

Trong khi đó, World Elite tuy còn khá trẻ nhưng đã rất nổi tiếng với đội hình Warcraft thuộc top đầu thế giới. Với mục đích tuyển chọn một đội DotA mạnh, ban quản lý World Elite đã tổ chức một giải đấu tại Trung Quốc. Cuối cùng, nhà vô địch của giải GodLike đã chính thức trở thành thành viên mới nhất của đại gia đình World Elite. Được biết, GodLike là một đội mạnh tại khu vực châu Á và đây cũng chính là đại diện của Trung Quốc tham dự giải đấu WCG Asian Championship 2007 được tổ chức tại Singapore.

Như vậy, World Elite và SK Gaming là tổ chức thứ 6 và 7 đưa DotA vào đội hình của mình sau n!faculty, Virtus. Pro, Kow3 và MYM.DotA.

Warcraft – sân chơi của game thủ Hàn Quốc

Với số đông game thủ tham gia và cách chia bảng 2 lần, bộ môn Warcraft tại ESWC 2007 có số lượng trận đấu rất lớn và chỉ những người giỏi nhất mới có thể vượt qua liên tiếp nhiều "cửa ải". Trong số 8 gương mặt lọt vào vòng đấu loại trực tiếp có vài tên tuổi quen thuộc trong làng Warcraft như 4K^Grubby, 4K^Creolophus, WE.Soju, MYM]Lucifer và cựu vô địch WCG SK.Insomnia, còn lại là những tên tuổi mới nhưng cũng đã chứng tỏ trình độ khá cao cùng sự tiến bộ liên tục như WE.Lyn, Coloful. Lyc và mTw-Pato.

Tại vòng đấu loại trực tiếp, Soju (Hàn Quốc) đã loại liên tiếp 2 người đồng hương là Lyn và đương kim vô địch ESWC 2006 Lucifer để vào đấu trận chung kết với Creolophus, chàng trai đến từ Nauy. Trận chung kết diễn ra giữa 2 game thủ cùng sử dụng chủng tộc Night Elf. Soju đã chứng tỏ Hàn Quốc vẫn là số một về Warcraft khi nhanh chóng hạ Creolophus sau 2 trận đấu. Ở trận tranh hạng 3 là cuộc đụng độ giữa 2 game thủ Orc: Lyn và Grubby nhưng với kinh nghiệm và bản lĩnh thi đấu tốt hơn Grubby đã giành chiến thắng.

ESWC 2007 đã khép lại, và thật tiếc khi các game thủ Việt Nam không có cơ hội tham gia vào đấu trường lớn này bởi không có đơn vị nào đứng ra tổ chức. Tuy nhiên, với sự bùng nổ của trào lưu thể thao điện tử tại Việt Nam trong vài năm trở lại đây, chúng ta hoàn toàn có thể tin tưởng rằng trong tương lai không xa, game thủ Việt Nam sẽ có dịp tranh tài cùng các game thủ đẳng cấp thế giới tại ESWC.

ESVN

CANADA VÔ ĐỊCH WORLD CUP SEASON 2

Sau hơn 2 tháng thi đấu sôi nổi, cuối cùng thì giải đấu World Cup của Starcraft Broodwar đã kết thúc với nhiều bất ngờ khi các game thủ Peru và Nauy lọt vào top 4 đội mạnh nhất.

Đội Canada đăng quang tại giải lần này sau khi đánh bại đội Ba Lan trong trận chung kết với tỉ số 3 – 2. Trong khi đó, 2 đội nằm trong top 4 đội mạnh nhất của giải năm ngoái là Tây Ban Nha và Nga đã bất ngờ để Peru và Nauy đánh bại ngay từ vòng đấu loại trực tiếp.

Xếp hạng	Đội
Giải Nhất	Canada
Giải Nhì	Ba Lan
Giải Ba	Peru

THQ BÁN HÀNG QUA STEAM

Ông bầu THQ cho biết sẽ bán vài tựa game dành cho PC trên dịch vụ mua bán trực tuyến Steam, trước mắt là Titan Quest, Full Spectrum Warrior, Supreme Commander, Company of Heroes và Warhammer 40,000: Dawn of War.

R6 VEGAS QUAY LẠI

Ubisoft đã phát hành bản cập nhật thứ 2 cho trò chơi Tom Clancy's Rainbow Six Vegas thông qua Xbox Live. Với tên gọi Player's Pack: Black Edition, bản cập nhật có thêm 5 bản đồ, trong đó có 3 bản đồ mới và 2 bản đồ được "cải biên" từ những tựa Rainbow Six trước đây.

SIERRA RA GAME MỚI

Tại triển lãm E3 vừa qua, Sierra cho biết đang thực hiện 3 tựa game mới cho PC và Xbox 360 là Switchball, Commanders: Attack! và Battlestar Galactica. Cả 3 dự kiến phát hành vào cuối năm nay.

RỰC RỊCH DỰ ÁN DIRT 2

Codemaster cho biết trò chơi đua xe Colin McRae DiRT 2 đang trong giai đoạn phát triển và sẽ có chế độ chơi online cải tiến. Trao đổi với tạp chí IGN, Matthew Horsman - trưởng nhóm thiết kế trò chơi DiRT - cho biết, những gì mà game thủ không hài lòng ở bản DiRT đầu sẽ được thay đổi trong phiên bản thứ 2 này. Hiện chưa có thông tin chính thức về ngày phát hành.

TOP SPIN 3 THẲNG TIẾN

Take-Two sẽ phát hành trò chơi đánh tennis Top Spin 3 cho PS3 và Xbox 360 vào mùa Xuân 2008. Top Spin 3 hiện đang được phát triển tại studio PAM Development của 2K, cho phép người chơi tự thiết kế nhân vật, hỗ trợ đồng thời chế độ chơi offline và chế độ chơi online thông minh, cũng như sẽ có hệ thống thời tiết có thể thay đổi.

NITROBIKE CHỌN WII

Ubisoft đã bổ sung vào danh sách tựa game dành cho Wii được phát hành trong dịp Giáng Sinh năm nay: Nitrobike. Mang phong cách chơi của dòng game thùng, Nitrobike là tựa game độc quyền dành cho Wii và hiện đang được phát triển tại Left Field Productions, có chế độ chơi đơn, chơi multiplayer và chơi qua mạng.

ACE COMBAT 6 SẴN SÀNG

Namco Bandai ấn định ngày phát hành cho trò chơi Ace of Combat 6: Fires of Liberation độc quyền cho Xbox 360 là vào 23/10/2007. Thông qua dịch vụ Xbox Live, người chơi hiện nay có thể chiến đấu trực tuyến với những chiến hữu khác với nhiều chế độ chơi độc đáo và hấp dẫn. Ngoài ra, một điểm mới khác là "hệ thống hỗ trợ đồng minh" (allied support system), qua đó cho phép người chơi đưa ra quyết định mang tính chiến lược để viện trợ cho "phe ta" những phương tiện chiến đấu tối tân nhất, chẳng hạn như máy bay chiến đấu, xe tăng và hạm đội hải quân tinh nhuệ... để giúp cuộc chiến vốn đã ác liệt trở nên ác liệt gấp bội.

KHÁM PHÁ BÍ MẬT STALKER

THQ cho biết sẽ phát hành một tựa game thứ 2 thuộc dòng S.T.A.L.K.E.R. vào tháng 3/2007 cho hệ PC. Với tên gọi S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, trò chơi lấy bối cảnh 1 năm trước khi những sự kiện trong phiên bản đầu tiên diễn ra (2011). Theo nhà phát triển GSC, Clear Sky sẽ giải thích nhiều điều bí ẩn chưa được giải quyết trong bản S.T.A.L.K.E.R. đầu, chẳng hạn như làm thế nào mà gã chiến binh Strelok lại nằm trong một chiếc xe chở đầy xác người và lại mất trí nhớ, hay tại sao khu vực cấm The Zone thay đổi... Ngoài ra, Clear Sky cũng sẽ cho phép người chơi khám phá những khu vực mới đầy bí ẩn trong The Zone như Red Forest, Limansk và Pripyat Undergrounds cũng như cung cấp một hệ thống AI cải tiến, engine linh hoạt và hệ thống vũ khí tối tân hơn.

NÂNG CẤP LOST PLANET

Capcom cho biết, từ 20/7, người chơi Lost Planet (phiên bản trên PC và Xbox 360) có thể tải miễn phí bản cập nhật mới cho trò chơi hành động - bắn súng này. Bản cập nhật sẽ cung cấp những nhân vật mới, chẳng hạn như Frank West of Dead Rising và "Blue Bombet" (tương tự như nhân vật Megaman) và một bản đồ mục chơi multiplayer mới với các khu vực như Radar Field, Island 902, Hive Complex và Trail Point. Đặc biệt, chế độ chơi multiplayer có danh sách liệt kê những người chơi đang kết nối và một chế độ video để xem tất cả đoạn phim cắt cảnh.

GAME CHIẾN TRANH MỚI CHO CONSOLE

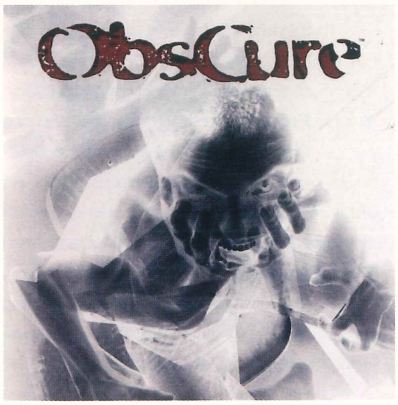
Nhà phát triển Chemistry đang thực hiện một trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất không giống với những game bắn súng hiện nay, mang tên To End All Wars dành cho PS3 và Xbox 360. Game lấy bối cảnh chiến tranh thế giới lần thứ nhất. Theo hãng phát hành Ghostlight, AI sẽ đóng vai trò đáng kể bởi vì nó tác động lên mọi quyết định của người chơi, điều đó có nghĩa là các yếu tố chiến thuật và tác chiến theo mô hình đội nhóm sẽ là chìa khoá dẫn đến chiến thắng.

WORLD IN CONFLICT PHÁT HÀNH 18/9

Sierra cho biết sẽ phát hành trò chơi chiến thuật World in Conflict dành cho PC vào ngày 18/9 tới. Là tựa game đang được các fan hâm mộ thể loại chiến thuật thời gian thực nóng lòng chờ đợi, World in Conflict sẽ hỗ trợ công nghệ đồ họa DirectX 10 và người chơi có cơ hội tham gia vào những trận chiến 3D "nảy lửa" với lối chơi pha trộn giữa thể loại chiến thuật thời gian thực và bắn súng góc nhìn người thứ nhất.

PLAYLOGIC BẮT TAY ATARI

Playlogic đặt bút ký thỏa thuận hợp tác với Atari (chi nhánh tại Ý) để được quyền phân phối 3 tựa game: Evil Days Of Luckless John, Xyanide Resurrection và Obscure II; dự kiến phát hành vào tháng 9 sắp tới cho PC và PS2.



TURBOGRAFX CHO WII

Nintendo cho biết 11 tựa game trên hệ TurboGrafx sẽ có mặt trên dịch vụ tải về dành cho người chơi Wii ở mức giá tối thiểu 600 Wii Point/game, gồm có Bonk's Adventure, Bomberman '93, Super Star Soldier, Victory Run, Alien Crush, Military Madness, R-TYPE, Dungeon Explorer, Soldier Blade, Motoroader và Vigilante.

MIDWAY ƯU ÁI NINTENDO

Cuối tháng 6 vừa qua, Midway Game cho biết đang phát triển 5 tựa game độc quyền cho 2 hệ máy đang "làm mưa làm gió" của Nintendo là Wii và DS. Các tựa game dành cho Wii là Cruis'n và Game Party; Nintendo DS là Ultimate Mortal Kombat, The Bee Game và Foster's Home for Imaginary Friends.

MỞ RỘNG CHIẾN TRƯỜNG SUPREME COMMANDER

THQ sẽ phát hành bản mở rộng Forged Alliance của trò chơi chiến thuật thời gian thực Supreme Commander vào tháng 11/2007. Đây là bản mở rộng độc lập, có nội dung tiếp nối và hoàn toàn tương thích với bản game gốc cũng như bổ sung vài yếu tố chiến thuật hoàn toàn mới. THQ hứa hẹn Forged Alliance sẽ có một phe mới, có trên 100 đơn vị quân mới cũng như nhiều bản đồ và tính năng chơi multiplayer hơn.

GUILD WARS BÀNH TRƯỚNG

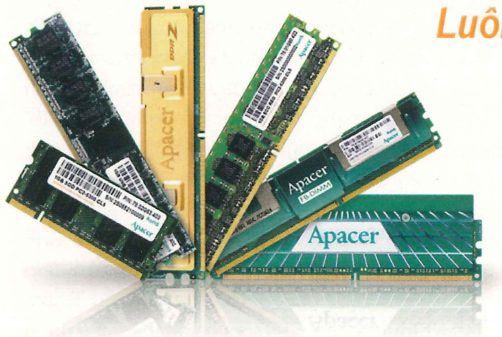
Nhà phát hành NCsoft và nhà phát triển ArenaNet vừa công bố bản mở rộng đầu tiên cho trò chơi nhập vai trực tuyến Guild Wars sẽ được phát hành tại Bắc Mỹ

vào ngày 31/8 tới. Với tên gọi Eye of the North, bản mở rộng này đưa người chơi đến với những hầm ngầm (dungeon) và hang động kỳ bí trên vùng đất Tyria rộng lớn, sẽ có khoảng 18 dungeon và 150 kỹ năng cho 10 dòng nhân vật, 10 hero mới, 40 bộ áo giáp mới và vô số những vật dụng, vũ khí và danh hiệu cao quý khác đang chờ đón người chơi khám phá.

Guild Wars: Eye of the North sẽ được bán ở mức giá 39,99USD và tiếp tục không thu lệ phí chơi hàng tháng, cũng như có thể chơi được với các phiên bản đầy đủ của dòng Guild Wars như Prophecies, Factions hay Nightfall. Ngoài cách mua Eye of the North tại cửa hàng bán lẻ, người chơi còn có thể tải bản mở rộng từ cửa hàng trực tuyến của NCSoft hay mua tại cửa hàng ngay trong Guild Wars.

EARTH ASSAULT - XBOX "ĐẤU" PC

Hôm 27/6/2007, SEGA công bố trò chơi chiến thuật thời gian thực (RTS) sắp phát hành của hãng là Universe at War: Earth Assault, sẽ cho phép người chơi Xbox 360 và PC tranh tài cao thấp. Đây là tựa game của hãng thứ 3 đầu tiên hỗ trợ dịch vụ Games for Windows - Live của Microsoft. Phiên bản dành cho PC sẽ được phát hành trong dịp Giáng Sinh năm nay; bản cho Xbox 360 sẽ có mặt vào đầu năm sau.

Apacer
Access the best
TÀI TRỢ Gameshow 2007
SỰ KIỆN GAME HOÀNH TRÁNG NHẤT
BỘ NHỚ DDRAM CHUYÊN NGHIỆP
Luôn đồng hành với Game thủ
2006 Official DRAM Supplier
Grand Final Italy
WCG
WORLD CYBER GAMERS


DDR 400 256MB ~ 2 GB
DDR2 533 256MB ~ 2 GB
DDR2 667 256MB ~ 2 GB
DDR2 800 256MB ~ 2 GB
Bộ nhớ ép xung DDR2 1066
1GB ~ 2GB
www.apacer.com
MAK Informatics
Nhập khẩu và phân phối chính thức
www.maikhanh.com

ESVN SERVER VÀ ESVN RANKINGS

Ngày 15/07/2007 vừa qua, hệ thống ESVN Server đã chính thức đi vào hoạt động sau hơn 2 tháng thử nghiệm. ESVN Server đang tiếp đón hơn 1200 người thường xuyên chơi Warcraft, 200 người chơi Starcraft và 3 server Counter Strike hầu như lúc nào cũng trên 50 người chơi. Hệ thống ESVN Servers còn là nơi diễn ra những giải đấu quan trọng của cộng đồng thể thao điện tử Việt Nam gần đây. Đó là giải ELS mùa hè cho Starcraft, Warcraft và giải Pre-ESPL dành cho game Counter Strike. Đây cũng là nơi diễn ra nhiều trận ClanWar, trận đấu giao hữu, giải phong trào sôi nổi gần đây của cộng đồng. Cũng trong ngày, ESVN công bố hệ thống xếp hạng ESVN Rankings. Đây là bảng xếp hạng các Clan, Team hàng đầu Việt Nam dựa trên thành tích của các đội hình Starcraft, Warcraft, Counter Strike và các điểm số để đánh giá sự chuyên nghiệp.

Kết quả lượt đi giải Tân Thái Bình Champion League Season 2

	Đội	Số trận	Thắng	Thua	Hòa	Số điểm
Serie A	1st.Commando	5	4	1	0	12
	1st.Holder	5	4	1	0	12
	1st. FSC	5	4	1	0	12
	HiVo.Rebel	5	2	3	0	6
	SBC	5	1	4	0	3
	1TTB	5	0	0	5	0
Serie B	KRITX	5	4	1	0	12
	1TTB	5	3	1	1	10
	HiVo.Idol	5	3	1	1	10
	Conga	5	2	3	0	6
	Ares	5	1	4	0	3
	[1HP]	5	0	0	5	0

VNBATTLENET - SCVN 4TH – GIẢI ĐẤU TRƯỚC THỀM WCG 2007

Giải thi đấu VnBattleNet SCVN 4th đã được tổ chức với mục đích chuẩn bị cho WCG 2007 và SCVN lần thứ 4 đã thành công tốt đẹp. Tại giải lần này, một game thi đấu mới được đưa vào là Warcraft 3, đã khiến cho số lượng game thủ tăng lên đáng kể. Kết quả cuối cùng ở nội dung Starcraft Fastest Map, nhóm SCVN vẫn chứng tỏ sức mạnh vượt trội khi giành tất cả 4 vị trí đứng đầu, trong đó SCVN1 với 2 thành viên CuongSCVN và Bigghost.SCVN dành chức vô địch sau khi đánh bại đội SCVN6. Ở nội dung Warcraft 3 The Frozen Throne, proA.BlackMoon (Phan Văn Nam) hạ MTK của clan INF để giành chức vô địch. Nội dung cuối cùng của giải là Starcraft Melee Game, game thủ Sirty với phong độ rất tốt đã hạ nhà vô địch WCG2005 Vip)Medusa. Ở trận chung kết, Sirty khẳng định đẳng cấp dùng quân Terran số 1 Việt Nam, khi đánh bại người đồng đội ở proA là Venus để giành chức vô địch.

DOTA NETVIET SUNDAY

Trung tâm giải trí NetViet tiếp tục diễn ra giải đấu thường kì "NetViet Sunday" dành cho các game thủ Warcraft Dota Allstars. Có tổng cộng 11 đội game tham gia được chia thành 6 cặp, với đội Dark được vào thẳng vòng trong. Sau vòng 1, các đội chiến thắng gồm: Toya, proA, Zap, OneHit và HA. Năm đội này cùng Dark tiếp tục được chia thành 3 cặp đấu loại trực tiếp. Đội Dark khẳng định đẳng cấp của mình khi nhanh chóng đánh bại Tyoa. Đội proA lần đầu tham dự nhưng cũng giành chiến thắng trước Onehit. HA, một đội khá dày dặn kinh nghiệm bất ngờ bị loại bởi ZAP. Ba đội còn lại bước vào vòng chung kết theo thể thức đấu vòng tròn. Đội Dark lại một lần nữa đăng quang vô địch sau khi hạ cả 2 đối thủ khá non trẻ. Ở trận đấu còn lại, ZAP đánh bại proA để giành ngôi á quân.

CON ĐƯỜNG TƠ LỤA NÂNG CẤP

Cuối tháng 7, game thủ Con Đường Tơ Lụa (CĐTL) sẽ được khám phá những điều kỳ lạ của phiên bản mới mang tên "+80 – Sa mạc bóng tối". Lần nâng cấp này không chỉ đơn thuần là mở rộng bản đồ về phía điểm cuối cùng của con đường trên phần đất châu Á – sa mạc tử thần Taklamakan, mà game còn mở thêm những vùng đất tưởng chừng đã quên lãng như "Di chỉ Niya", "Dòng sông thanh tịnh", "Phong Miêu tự"... Với bản mở rộng "+80 Sa mạc bóng tối", người chơi sẽ phải đương đầu với chúa tể Yarkan khát máu cùng với binh đoàn Niya hùng mạnh. Tuy bản mở rộng lần này không có skill (kỹ năng) mới nhưng chắc chắn sẽ hấp dẫn người chơi bởi sự thay đổi trong hệ thống nghề nghiệp. *http://conduongtolua.com.vn*

GHOST ONLINE OPEN BETA

Game Ghost Online của Asiasoft đã chính thức Open Beta vào 9h ngày 11/7/2007. Tính đến thời điểm này, Ghost Online đã thu hút một số lượng game thủ nhất định. Chỉ 3 ngày sau khi Close Beta không chỉ ở Sài Gòn, mà tại Hà Nội, Ghost Online cũng đang nóng lên đến mức không ngờ. Trong ngày đầu tiên chỉ số người chơi cùng lúc đã lên đến hơn 15.000 người. Số lượng đăng ký chơi game là 50.368 lượt người, số lượng truy cập website 72.017 lượt. Sắp tới, Ghost Online sẽ có nhiều sự kiện hấp dẫn chờ đón các game thủ. Thông tin chi tiết tại: *www.ghost.net.vn*

BOOM ONLINE THI ĐẤU TOÀN QUỐC

Boom Online mở giải thi đấu toàn quốc 2007 dành cho mọi Boomer (người chơi boom). VinaGame, công ty phát hành game Boom Online đã chính thức công bố khởi động giải thi đấu Boom Online toàn quốc mang tên Boom Tournament 2007 kéo dài từ ngày 4/8/2007 đến hết ngày 26/8/2007. Vòng loại sẽ chính thức bắt đầu thi đấu vào ngày 4/8/2007 tại 4 thành phố: TP.HCM, Hà Nội, Đà Nẵng và Cần Thơ và kết thúc vòng chung kết vào đêm 26/8/2007 tại TP.HCM. Giải đấu Boom Tournament 2007 sẽ chính thức cho đăng ký kể từ ngày 17/7 cho đến hết ngày 29/7/2007. Tất cả Boomer có tài khoản VinaGame Passport, đạt level 40 (cấp độ 40) trở lên và thuộc một trong các đội Boom của bất kỳ một phòng máy nào trên phạm vi toàn quốc đều có thể đăng ký tham gia. Thông tin chi tiết có tại: *www.boom.com.vn.*

Lãnh đạo trong MMORPG

"Trở lại với hiện thực, trách nhiệm đặt nặng lên vai hắn là cả 1 quân đoàn, hay nói thật chính xác là hơn 250 "bang chúng" – những người chơi được hắn thuyết phục về "tụ nghĩa" dưới cờ bang. Những háo hức, đợi chờ, say mê... của họ cần có hắn để thêm phần gia vị cho cuộc chơi. Hắn lướt qua nhưng dòng tin nhắn, lọc xem có những lời "kêu gào thảm thiết" nào không, có những gì cần xử lý gấp hay phải hội ý toàn Bang phân xử không? Hay phải đón một thành viên mới nào đó, hay... Hắn sợ nhất là những kẻ muốn ngỡ hắn là tổng đài 1088 "gì_cũng_biết", hoặc có ý định biến hắn thành "trung tâm cứu trợ" (mà thật ra nạn nhân không phải bị "thiên tai lũ lụt" gì cho ghê gớm) mà là do họ nghĩ rằng Bang chủ chắc phải có rương đầy ngân lượng và bảo vật. Nhưng họ biết đâu, hắn còn thảm thê hơn cả đám bang chúng của mình."

-Trích từ truyện ngắn "Bang chủ" (*)

Nếu như thời phong kiến ngày xưa có MMORPG thì những cuộc tập trận cờ lau trên lưng trâu của cậu bé Đinh Bộ Lĩnh rất có thể đã được thay bằng các trận công thành trực tuyến. Ngày nay, vẫn còn đó nhiều người chơi đam mê chiến lược như Đinh Thái Tổ và trên thực tế, họ đang nhập vai thành những "sứ quân ảo", điều binh khiển tướng, quản lý bang hội trong các MMORPG (game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi) được phát hành tại Việt Nam và trên thế giới.

Sự hình thành bang hội (guild) thường đi kèm với những kế hoạch lớn, tiêu biểu là đánh những con trùm quái vật khổng lồ hay công- thủ thành trì. Tại Việt Nam, trong những năm 2003-2005, khi MMORPG mới bắt đầu du nhập, việc lập bang thường gắn liền với nhiều lợi ích: từ việc tranh giành bãi train (khu vực luyện level) đến những món đồ trị giá hàng chục triệu đồng như trong MU Việt Nam; đến nỗi cho đến nay, nhiều người chọn game để chơi vẫn nghĩ game online chỉ hay ở chỗ kiếm ra tiền thật.

Với lợi ích hứa hẹn to lớn như vậy cùng cơ chế lập bang dễ dàng, nhà nhà lập bang, người người trở thành bang chủ (BC)! Tuy nhiên, để trở thành BC kiệt xuất, có khả năng dẫn dắt bang chúng đi đến vinh quang và chiến thắng thì chỉ có ít kẻ đáng mặt anh hùng. Trong các MMORPG, đa số các bang chỉ có lèo tèo vài thành viên, thậm chí có những bang được lập ra để lừa lấy đồ của bang chúng; có những bang hôm trước đông như kiến cỏ nhưng hôm sau rã đám chẳng còn gì. Tuy nhiên, có không ít bang được quản lý rất tốt, liên tiếp đi từ thành công này tới thành công khác.

LÃNH ĐẠO TRONG GAME, ANH LÀ AI?

Để trở thành BC trong MMORPG thường không khó: chỉ cần game thủ đạt đủ mức đẳng cấp qui định

MMORPG trau dồi năng lực lãnh đạo

IBM và Seriosity trong 2007 đã công bố một nghiên cứu khảo sát về hoạt động lãnh đạo trong thế giới ảo, dựa trên 4 MMORPG là World of Warcarft, Everquest 2, Eve Online và Second Life. Bốn kết luận chính cho thấy chơi MMORPG là môi trường giúp trau dồi các kỹ năng lãnh đạo:

1. Mọi năng lực lãnh đạo theo mô hình SLOAN đều được tìm thấy trong MMORPG
2. Vai trò lãnh đạo trong MMORPG diễn ra nhanh chóng và tạm thời.
3. Môi trường game cho phép làm lãnh đạo dễ dàng.
4. Những kỹ năng có được trong MMORPG có thể ảnh hưởng đến tương lai của công việc.

Các vị lãnh đạo trong các MMORPG có thể tham khảo báo cáo nghiên cứu này tại http://www.seriosity.com/downloads/Leadership_In_Games_Seriosity_and_IBM.pdf

và bỏ ra 1 lượng tiền ảo trong game làm phí lập bang. Một bang có thể có từ 40 đến hơn 1000 thành viên hay bang chúng. Cấp của bang càng tăng đồng nghĩa với số lượng bang chúng được gia nhập càng nhiều, cùng với sự lựa chọn khu vực công thành được mở rộng. Một số MMORPG đòi hỏi bang chủ phải đạt tiếp đến cấp level cao hơn mới được nâng cấp bang. Trong các MMORPG, thường diễn ra các cuộc đua level nhằm đẩy nhanh số lượng và sức mạnh bang chúng trong các trận công thành. Thị trường vũ khí, giáp trụ cũng nhờ đó mà sôi động.

Tuy nhiên, với khái niệm rộng hơn, "lãnh đạo" trong MMORPG có thể là bang chủ, phó bang chủ, đường chủ, hương chu, trưởng lão nhưng thậm chí cũng có thể là bang chúng hay kẻ vô danh nổi lên trong một trận chiến. Theo góc nhìn này, vai trò lãnh đạo có thể mang tính thường xuyên hay tạm thời. "Chủ guild hay bang chủ là lãnh đạo thường xuyên", ông Phạm Trường Giang, nguyên chủ tiệm game Thiên Hà TP.HCM và là một game thủ có tiếng trong Dark Age of Camelot (DAOC), cho biết: "Trong khi đó, các cuộc đánh quái, công thành thường cần đến các lãnh đạo tạm thời". Thật vậy, trong các MMORPG có muôn vàn nhiệm vụ, không phải BC nào cũng có thể nắm được địa hình, chiến thuật, kỹ năng và thường giao việc này cho những cao thủ rành rẽ trong bang. Vì vậy, người chơi đổi vai trò liên tục: lúc làm lãnh đạo trong nhiệm vụ này nhưng cũng có lúc chỉ là kẻ đi theo trong nhiệm vụ khác. Một ví dụ khác: bạn có thể chỉ huy tiêu diệt trùm quái vật rất giỏi nhưng trong trận chiến PvP, bạn chỉ là một tay kiếm hạng xoàng, mau bị hạ đo ván.

Ông Nguyễn Thanh Tùng (nick EaSternSun), chủ guild Souldclan trong MU Việt Nam.

Tuy nhiên, vai trò lãnh đạo của các guild chủ trong DAOC cũng mang tính tạm thời. "Đặc điểm của lãnh đạo người nước ngoài là thường họ chơi rất thường xuyên nhưng chỉ trong một thời gian nào đó. Hầu hết là những người đang phải ở nhà trông con nhỏ hay đang thất nghiệp. Khi họ tìm được việc làm hay con đã lớn thì họ nghỉ luôn. Thỉnh thoảng họ cũng quay lại chơi nhưng chỉ để tán gẫu rồi lại tắt máy đi làm", ông Giang nói.

BUỒN VUI CHUYỆN LÀM LÃNH ĐẠO

Một nam bang chủ tâm sự: "Làm BC có vui, có buồn, vui ở chỗ mình tập hợp được nhiều người lại với nhau và cùng hướng đến mục tiêu chung. Tuy nhiên, BC lại phải giải quyết rất nhiều xung đột cá nhân trong bang. Thường một đêm, tôi phải mất khoảng 2 giờ để giải quyết xung đột giữa các bang chúng". Hãy nghe tiếp lời của 1 nữ chủ guild, 37 tuổi: "Trong đời làm chủ guild khó nhất là quản lý những thành viên rất có cá tính nhưng lại khác biệt nhau về phong cách chơi game. Trong guild của tôi có thành viên sở hữu 10 nhân vật level 30, hay có thành viên lên level rất chậm; cũng có thành viên lên cấp 60 chỉ trong vòng 1 tháng nhưng hắn chỉ thích đánh solo; hay có thành viên chơi game hạng nặng có tới 8 nhân vật cấp 60 hoặc những thành viên chỉ chơi về đêm... Cố gắng làm hài lòng mọi người - tất cả đều là bạn của tôi với hàng ngàn mục đích khác nhau, tạo cho tôi quá nhiều áp lực. Hơn nữa, tôi chỉ muốn chơi game ở mức vãng lai vì có công việc và cuộc đời thực bận rộn. Chính vai trò chủ guild đã cho tôi biết rất nhiều về cá tính con người và làm sao để quản lý con người hơn bất cứ công việc nào mà tôi từng trải. Đây không phải là bài học vui mà rõ ràng là thứ quí giá nhất mà tôi có được từ game". Thực tế này trong MMORPG không phải vị lãnh đạo nào cũng có thể giải quyết rốt ráo được. Thành viên trong bang rất đa dạng: từ những bạn trẻ 12 tuổi đến những cụ già đã về hưu, từ những kẻ vô công rỗi việc đến những vị giám đốc của những tập đoàn kinh tế lớn và họ sống ở nhiều tỉnh thành tại Việt Nam và cả ở nhiều nước trên thế giới.

Ông Nguyễn Thanh Tùng, chủ guild Souldclan với nick EaSternSun trên máy chủ Thiên Vương trong MU VN nêu quan điểm: "Làm chủ guild như là làm giám đốc. Tôi phải luôn thường xuyên online để biết tình hình của các thành viên, quản lý nội bộ". Năm nay 38 tuổi, ông Tùng nguyên làm trong ngành xây dựng, từng quản lý hàng trăm thợ xây dựng cầu đường. Ông Tùng đã mở cửa hàng Internet tại số 28 Trần Bình Trọng, Q.Bình Thạnh, TP.HCM. Nhân vật DarkLord của ông Tùng trong thời cực thịnh đã quản lý liên minh gồm 5 guild với số lượng thành viên lên tới 400 người và là liên minh đầu tiên công thành thành công. Tuy nhiên, khi EaSternSun xưng vương thì nạn "đúp đồ" làm cho vị vua mới này mất hết niềm tin vào thế giới ảo. Souldclan sau đó mất thành vào tay các liên minh khác. Còn cựu vương EaSternSun đến nay vẫn đi lại... một mình trong game, trong lòng còn nuôi hy vọng vào một tương lai tươi sáng hơn cho lục địa MU.

Tuy nhiên, không phải bang chủ nào cũng được các thành viên tin cậy như trong 3 trường hợp trên.

Lãnh đạo 1 bang nọ cho biết: "Tôi tuyển họ vào bang và thường xuyên giúp họ làm nhiệm vụ đến nỗi tôi không có thời gian để cày level. Nhưng khi họ lên level cao hơn tôi thì họ quay lại nhìn tôi với ánh mắt coi thường và bỏ đi tìm bang khác mạnh hơn". Rõ ràng vị lãnh đạo này đã nhận được bài học "xót xa". Trong một trường hợp khác, một doanh nhân nọ đứng ra lập bang. Hàng tuần, trong buổi offline, BC tìm hiểu và giúp đỡ, động viên từng bang chúng. Bang này thậm chí có luật cấm chơi game sau 11g đêm: ai bị phát hiện lập tức bị trục xuất khỏi sư môn. Vì vậy, đã có đến hàng trăm người gia nhập bang này. Tuy nhiên, khi game ngày càng phát triển với nhiều cuộc chiến, nhiệm vụ đa dạng hơn, cách quản lý như trên tỏ ra không đáp ứng được nhu cầu thực tế và vị BC tốt bụng kia cũng đành bỏ bang mà qui ẩn giang hồ.

LÀM SAO QUẢN LÝ BANG TỐT?

Người chơi MMORPG thuộc mọi tầng lớp trong xã hội và đều có cơ hội ngang nhau để trở thành bang chủ. Tuy nhiên, theo các cuộc nghiên cứu bỏ túi của TGG, các bang thành công đều có các tay lãnh đạo ít nhiều có kiến thức về kinh tế và quản lý. Chẳng hạn, trong VLTK, bang Đại Thiên trên máy chủ Vu Sơn hiện có 1 bang chủ, 7 trưởng lão và 6 đường chủ "đều có khả năng đảm nhận công việc của bang chủ", theo như chưởng môn mang nick "Hắc Điểu"- ngoài đời là giám đốc 27 tuổi của một doanh nghiệp xuất khẩu thủy hải sản tư nhân- cho biết. Khi bang chủ bận công tác không thể online thì 11 vị lãnh đạo còn lại có thể thay quản lý việc kinh bang. Hai trong số 7 trưởng lão của Đại Thiên đều đã khoảng 40 tuổi và được gọi là "quốc sư" trong khi 2 trưởng lão khác giỏi nhất bang về chiến thuật được gọi là "quân sư", đảm nhận trọng trách cầm quân khi xung trận. Trên máy chủ Vu Sơn, bang Đại Thiên với gần 500 bang chúng, hiện đang chiếm thành Phượng Tường. Tương tự, bang chủ của bang Tam Hoàng, hiện đang chiếm giữ 3 thành trên server Hoàng Sơn, cũng là một nữ giám đốc của một công ty quảng cáo; hay bang chủ của bang Đại Hiệp thuộc cụm máy chủ Đà Nẵng ngoài đời cũng là trưởng phòng của một công ty PR và truyền thông.

Các vị bang chủ trên khi được TGG hỏi "VLTK là nơi các lãnh đạo trong game có thể áp dụng kinh nghiệm quản lý trong đời thực hay là nguồn cung cấp tri thức quản lý cho các lãnh đạo?" thì đều cho rằng đây là sự tương tác hai chiều. Tất cả cùng đồng ý là bang chủ thường nên có đẳng cấp cao, biết chơi game và có tiền như một điều kiện cơ bản; tuy nhiên, trí tuệ và tư duy chiến lược vẫn được đánh giá cao hơn. Tuy nhiên, hầu hết các vị bang chủ trong VLTK hay ông Tùng và các bang chủ trong các MMORPG khác đều nhấn mạnh việc online thường xuyên của lãnh đạo. Vì chỉ có online, lãnh đạo mới nắm được tốt nhất tình hình và hiểu mọi sự vụ của bang.

Không ít nhà nghiên cứu đã nhấn mạnh đến MMORPG như một môi trường cho phép hình thành những lãnh đạo tốt. Ông Giang cho biết trong DAOC, một guild có đến 9 cấp bậc. Cơ cấu này cho phép lãnh đạo guild quản lý hiệu quả. Chẳng hạn, những thành viên mới của guild không được chat trên kênh bang hội, chỉ khi nào lên cấp cao hơn mới được làm điều đó; ở đẳng cấp cao hơn, các thành viên guild mới có thể mời thành viên mới hay trục xuất thành viên guild. Còn trong các cuộc công thành, lãnh đạo có thể qui định ai được phát ngôn nhằm đảm bảo thông tin được truyền đạt thông suốt.

Theo một khảo sát gần đây của IBM, mô hình lãnh đạo phù hợp với MMORPG là mô hình lãnh đạo phân tán (distributed leadership) mà cụ thể là mô hình SLOAN của trường Quản Lý MIT SLOAN, Mỹ. Theo đó, các lãnh đạo trong game thường có bốn khả năng: nhận biết và hiểu sự việc (sense making), xây dựng và duy trì quan hệ với mọi người xung quanh (relating), có tầm nhìn chiến lược (visioning) và khả năng sáng tạo theo hoàn cảnh (inventing). Tuy nhiên, ít có vị lãnh đạo nào hoàn hảo ở cả 4 kỹ năng này.

Không biết đến khi nào các game thủ nước ta mới có thể chính thức trải nghiệm những MMORPG hàng đầu thế giới với những hệ thống quản lý bang phái ở trình độ cao ngay tại VN? Trau dồi năng lực quản lý và giao tiếp xã hội chính là những khía cạnh tích cực mà MMORPG mang lại cho giới trẻ mà xã hội VN cần quan tâm và nhìn nhận.

YÊN KHÊ

(*). Truyện ngắn "Bang chủ" từ cuộc thi viết Võ Lâm Giai Thoại của VinaGame http://w3.volam.com.vn/shxt/volamgiaithoai/sangtac.1.29.html

Ông Nguyễn Bảo Hoàng-tổng giám đốc quĩ đầu tư mạo hiểm IDG Venture Vietnam

Mang lại lợi ích cho đời sống thực

Tôi thích chơi các loại game thể thao, và hay chơi nhất là Madden NFL Football hoặc FIFA Soccer trên máy Xbox 360. Với Xbox Live, tôi có thể thi đấu trực tuyến với rất nhiều bạn bè cũ ở trường đại học và trường y. Tôi nghĩ rằng các cuộc nghiên cứu về vai trò của game trực tuyến và các loại trò chơi điện tử (video games) khác đã chỉ ra rằng các loại trò chơi này giúp phát triển nhiều kỹ năng tích cực, trong đó có kỹ năng lãnh đạo. Tôi cho rằng trong khi chơi game game trực tuyến, người chơi cần phải học và phát triển các kỹ năng mà sẽ mang lại lợi ích trong cuộc sống thực. Chẳng hạn, bạn có thể học được cách làm sao thu hút và quản lý được các nguồn lực trong khi cố gắng hoàn thành các nhiệm vụ trong game. Kỹ năng lãnh đạo đòi hỏi khả năng tổ chức và gây ảnh hưởng đến người khác, giống như các kỹ năng hết sức quan trọng được sử dụng trong game trực tuyến cũng như trong đời sống làm việc hàng ngày.

Counter Strike: Lãnh đạo trong

Theo Bảo, trong CounterStrike (CS) cần có lãnh đạo (leader) không? Và CS có những loại hình leader nào?

CS là trò chơi mang tính đồng đội chiến thuật (team game). Vì thế, vai trò của leader là cực kì quan trọng, nếu không muốn nói là yếu tố sống còn quyết định sự thành bại của 1 team hay 1 clan.

Trong CS nói chung có 2 loại leader là: in-game leader và out-game leader. In-game leader là người chỉ đạo team, đề ra chiến thuật và áp dụng trong khi thi đấu. SK-Gaming của Thụy Điển năm 2003 trở thành huyền thoại lúc đó cũng là nhờ họ có một in-game leader nổi bật. Mặc dù trẻ tuổi nhất so với mọi thành viên còn lại trong team nhưng elemeNt (người Na-Uy, không phải Thụy Điển) dẫn dắt SK-Gaming đi từ thành công này đến thành công khác. Sau khi elemeNt rời SK-Gaming gia nhập NoA, SK-Gaming giống như rắn mất đầu. Còn out-game leader là người quan tâm, chú ý và sắp xếp mọi việc ở bên ngoài của 1 gaming clan, chẳng hạn như tài trợ, đốc thúc các game thủ luyện tập... SK-Gaming cũng là 1 ví dụ với out-game leader lúc đó là bds (hiện là giám đốc toàn cầu - Global Director, của nhóm), rất giỏi trong việc quản lý và marketing, đã dẫn dắt SK trở thành 1 thương hiệu nổi tiếng cho đến ngày nay.

Khi chơi CS qua mạng Internet, người chơi thường ít quen nhau. Có cách nào để họ có thể nghe nhau và chơi CS cùng nhau một cách có tổ chức hay không?

Nói chung, khi chơi trên Internet, rất khó và hầu như không thể tổ chức 1 clan/team CS hay thậm chí là bắn CS một cách hoàn hảo. Đơn giản vì CS cả in-game lẫn out-game đều đòi hỏi tính truyền thông giao tiếp (communication) rất cao. Nếu bắn CS online thì ko thể giao tiếp tốt như bắn qua mạng cục bộ (LAN) được. Còn tổ chức thì lại càng không. Hầu như 100% các "pro team" qua Internet hay ngay tại Việt Nam là hầu như không có. Họ không thành công và dễ giải tán sau một thời gian do thiếu "communication". Các team thành công như 1st.VN Gaming là nhờ có communication rất tốt qua LAN.

Trong các trận thi đấu thì 1st.VN Gaming chọn ra đội trưởng như thế nào? Vai trò đội trưởng của clan trong các trận đánh thi đấu và trong cuộc sống bình thường đối với clan?

Trong quá trình thi đấu (in-game) thì tố chất của 1 captain là phải đề ra chiến thuật cho team, nắm bắt rõ các chiến thuật của

và ngoài

Không chỉ có MMORPG cần đến vai trò của lãnh đạo. Các dòng game khác cũng cần đến các đội trưởng (captain). Thế Giới Game đã phỏng vấn Nguyễn Quốc Bảo (nick Lara), đội trưởng (hay còn gọi tắt là "cap") của 1st.VN Gaming, clan đứng đầu Việt Nam về thể loại FPS eSports, thi đấu nội dung CounterStrike.

team đối phương, liên kết phối hợp hành động nhóm (teamwork) và đặt đồng đội của mình vào vị trí thích hợp nhất để phát huy. Ngoài ra, leader còn có vai trò của một cheer-leader, phải nâng cao tinh thần của team khi chiến thắng và phải biết "hạ nhiệt" đối phương, cổ vũ tinh thần đồng đội khi team đang thua. Đó là lý do vì sao khi bắn CS, 1st.VN Gaming thường la hét rất to, một là đàn áp tinh thần đối thủ, hai là lấy lại tinh thần của chính mình. Ví dụ: "good job boys, keep the work up, nicezzzz, u rock the game, u shut it down...". Vai trò đó không ai khác chính là của in-game leader.

Còn một out-game leader phải có trách nhiệm đốc thúc tình hình luyện tập cho team, tìm kiếm tài trợ, vạch ra hướng đi cho clan/team ở hiện tại cũng như tương lai. Muốn thành công trong in-game, chắc chắn phải thành công ở vị trí out-game leader. Đơn giản vì có thành công trong out-game, member mới phục, nghe lời, tin cậy... trong in-game, dễ đi đến thành công hơn nhiều. Tôi hiện tại đảm nhận cả 2 vai trò in-game và out-game leader.

Leader trong 1 team CS thường yêu cầu phải có những tố chất gì và có bắt buộc phải mang vũ khí gì đặc biệt không?

Nếu là một in-game leader, thì tố chất đầu tiên phải có là tầm hiểu biết về chiến thuật để chỉ đạo các thành viên. Thứ hai, phải biết cổ vũ tinh thần của đồng đội khi thắng cũng như cả lúc đang thua. Thứ ba là tính hy sinh vì in-game leader hầu như chỉ lo tập trung chỉ đạo nên chắc chắn phong độ và sự tập trung sẽ không thể cao như member trong team. Còn lại một in-game leader cũng như một member, có thể sử dụng mọi loại vũ khí, nhưng hạn chế dùng súng awp (súng ngắm) vì dùng awp phải tập trung rất cao trong khi công việc lead này đòi hỏi sự chi phối của quá nhiều yếu tố bên ngoài.

Còn đối với out-game leader, skill cần có chính là: leadership (năng lực lãnh đạo). Một out-game muốn thành công trong cả in-game phải bắt buộc có tố chất leadership. Ngoài ra, các kỹ năng khác như lập kế hoạch (planning) hay tổ chức (organizing)... cũng là tất yếu phải có.

Thử đặt trường hợp Bảo Lara đang làm leader, bỗng nhiên trúng đạn chết thì khi đấy ai sẽ chỉ huy team?

Trong thi đấu CS, luật lệ là nếu ai đó trúng đạn chết, thì không được phát ngôn hay nói bất kì câu nào sau khi màn hình đen hiện ra. Vì thế, nếu Lara ngã xuống, thì các thành viên còn lại sẽ tự xử lý với nhau hoặc phó cap (đội phó), người có kinh nghiệm trận mạc nhất (như LockE) sẽ thay thế làm leader tạm thời trong vòng thi đấu đó.

Trên lý thuyết, leader thường có khả năng nhạy cảm (sense making) và có những cách đánh sáng tạo trong những hoàn cảnh đặc biệt. Bảo có từng sáng tạo những cách tấn công hay phòng thủ nào hiệu quả cho team không? Có thể mô tả cách đánh này?

Khả năng nhạy cảm chắc chắn là phải có. Điều này khó có thể nhận ra được ở môi trường thi đấu tại Việt Nam nhưng khi ra nước ngoài thi đấu, cụ thể là WCG Asian 2006, khi 1st.VN Gaming lâm vào hoàn cảnh khó khăn vì gặp toàn các đội chuyên nghiệp thì thấy rất rõ. Một leader không chỉ là "bắn và chạy" ("run and shoot") mà còn phải xem đối phương "làm gì, nghĩ gì" - tất cả chỉ trong có 15 giây giữa 2 vòng thi đấu để suy nghĩ và bàn bạc với đồng đội. Trong trận đấu với team của Ấn Độ, 1st.VN Gaming đang thua trắng, gần như là buông xuôi thua cuộc vì chiến thuật tấn công khu vực đặt bom (bombsite) màn de_inferno đã bị 2 thành viên của team Ấn Độ mai phục ở hố cát quá chắc. Lara đã phải linh hoạt thay đổi chiến thuật này sang tấn công 2 hướng mới thành công, gỡ hoà và thắng trong hiệp phụ.

Những khó khăn mà Bảo thường gặp trong vai trò làm leader của 1st.VN Gaming?

Về out-game: thực tế, mô hình cộng đồng PROCSVN và clan 1st.VN Gaming được Lara áp dụng từ các mô hình chuyên nghiệp trên thế giới. Do đó, ban đầu hình thành rất tốn công sức, con người và đặc biệt là thời gian gầy dựng, tuyên truyền và phát triển nó như ngày hôm nay vì hoàn cảnh nền game VN rất khác so với thế giới. Thành công hay không cũng hầu như là trách nhiệm của những người tiên phong sáng lập. Vì thế, phương hướng và kế hoạch đề ra phải đảm bảo sự hợp lý, tin cậy và được sự ủng hộ của cộng đồng CS nói chung và clan 1st.VN Gaming nói riêng tại thời điểm ban đầu. Nếu không thành công, rõ ràng trách nhiệm của leader cũng rất lớn. Vì thế, khó khăn trong những ngày đầu tiên không sao kể xiết!

Về in-game: khó khăn lớn nhất của leader chính là sự tập trung. Một leader không thể hoàn toàn tập trung cho trận đấu mà phải lo lắng về chiến thuật chung của toàn đội, bố trí và vận hành, chưa kể phải nhìn và đoán đối phương làm gì, nghĩ gì và sẽ làm gì. Lâu lâu, chính sự ko tập trung khi thi đấu do đang "lead" làm Lara "chết sảng". Nghĩa là, đối phương đi đến trước mặt rồi nhưng do ko nhìn màn hình máy tính của mình mà cứ mải chỉ đạo đồng đội nên bị hạ gục. Còn khi thi đấu tại WCG Asian 2006, trận thua team New Zealand và Úc là do mình không có đủ trình độ chuyên nghiệp để phản ứng lại chiến thuật của đối phương cũng như nội bộ team. Đó là những khó khăn lớn nhất trong sự nghiệp làm in-game leader của tôi.

PHI QUÂN

HIỂM HỌA TỪ JUAREZ

Giá như GRAW 2 giữ được khí chất dũng cảm của đội đặc nhiệm Ghost, đồng thời tạo điều kiện cho người chơi phát huy yếu tố phối hợp đồng đội, thì game sẽ hay hơn rất nhiều...

Hiểm họa từ Juarez

Thông tin mật cho biết quân phiến loạn ở Juarez (Mexico), khu vực biên giới giáp với Mỹ, đang sở hữu một kiện hàng đặc biệt chưa xác định rõ nguồn gốc, có thể là bom sinh học hoặc đầu đạn hạt nhân. Hiện bọn chúng đã chuẩn bị kế hoạch tấn công nước Mỹ sau khi nhận thêm được thiết bị kích hoạt sắp chuyển đến từ Panama. Tình hình càng khó khăn hơn khi giới quân sự không thể nào can thiệp trực tiếp vì lý do đặc biệt. Trách nhiệm chặn đứng mối hiểm họa được trao cho đội đặc nhiệm Ghost, dẫn đầu là chiến binh dày dặn kinh nghiệm Scott Mitchell...

Chuẩn bị trận đầu

Do tính chất quan trọng của cuộc hành quân, Ghost không được lộ diện cho đến khi mọi việc nằm trong tầm kiểm soát. Họ bí mật vượt qua biên giới bằng trực thăng rồi xâm nhập vùng lân cận Juarez bằng đường bộ, để tránh bị phát hiện. Với mục tiêu cô lập Juarez tối thiểu trong vòng 24 giờ, nhiệm vụ đầu tiên của Ghost là phá hủy cây cầu – cửa ngõ ra vào duy nhất của Juarez, ngăn chặn lực lượng tiếp viện từ bên ngoài, đồng thời bảo đảm an toàn cho các hoạt động tiếp theo. Trước đó, phiến quân đã bố trí lực lượng canh phòng yếu điểm của mình, trong đó có 2 vị trí rất đáng quan tâm là đồn bảo vệ cầu và doanh trại tiếp viện.

Với chiến thuật đề ra như trên, toán đặc nhiệm Ghost gồm 4 người tiến hành xác định vị trí của đồn bảo vệ, tiêu diệt toàn bộ lực lượng phiến quân tại đây, đồng thời phá hủy các đơn vị pháo binh của địch để không quân có thể bí mật tiếp viện. Sau đó, Ghost phải đặt thuốc nổ C4 phá cầu và tiếp tục di chuyển theo hướng đông bắc, tiếp tục vô hiệu hóa doanh trại tiếp viện nằm cách đó không xa. Nếu thành công, trận đánh này sẽ làm suy yếu lực lượng phòng thủ xung quanh Juarez.

Mặc dù trong tay có 5 thành viên: 2 xạ thủ súng trường - Rifleman, 1 chuyên gia thuốc nổ - Demolition, 1 tay súng yểm trợ – Support và 1 tay bắn tỉa - Sniper, nhưng đội trưởng Scott Mitchell chỉ được mang theo tối đa 3 đồng đội. Sự lựa chọn này sẽ phần nào ảnh hưởng đến việc chọn vị trí đổ quân: tiếp cận an toàn từ xa (phương án A) hoặc quyết định đột kích "sát sườn" đối phương (phương án B).

Đồ chơi cho Ghost

Kho vũ khí trong Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (GRAW 2) không cung cấp ôm đồm như một số game bắn súng khác, chỉ ở mức độ đủ dùng. Người chơi được trang bị đến 4 phương diện: vũ khí chính Primary, vũ khí phụ Secondary, súng ngắn Sidearms và Backpack (bao gồm: lựu đạn, lựu đạn khói và súng phóng tên lửa cầm tay ZEUS-MPAR đất đối không). Mỗi nhân vật có sức mang nặng tối đa, nhưng có cảm giác dù mang ít hay nhiều thì vẫn không ảnh hưởng đến tốc độ di chuyển của nhân vật như phiên bản trước.

Phụ tùng nâng cấp cho vũ khí vẫn gồm 4 món đồ thông dụng có từ phiên bản trước như: nòng giảm thanh Suppressor, ống phóng lựu Grenade Launcher, tay cầm phụ Front Grip hay ống ngắm Combatsight. Trong đó nòng giảm thanh Suppressor và ống ngắm Combatsight có mặt nhiều nhất, phù hợp với 2 tôn chỉ "im hơi lặng tiếng" và "hạ gục nhanh".

Với ưu thế ngắm từ xa, có nòng

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Grin
THỂ LOẠI	Hành động chiến thuật
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	Tháng 7/2007
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2GHz; RAM 1GB; VGA 128MB Geforce 6200/Radeon 9700; HDD 5GB; Windows XP/Vista

Ưu

- Dễ chơi hơn.
- Khác với phiên bản GRAW 2 trên Xbox 360.
- Hệ thống tương tác vật lý đa dạng.

Khuyết

- Load game chậm nếu thiết lập nhiều hiệu ứng.
- Giảm tính chiến thuật nhóm.

giảm thanh và băng đạn bắn liên tục đến 20 viên, khẩu súng tỉa M14 được xem là món "khoái khẩu" của các tay súng chuyên nghiệp, đi kèm khẩu MP5SD (Secondary) giảm thanh có trang bị ống ngắm càng làm tăng thêm tính linh hoạt trong khi di chuyển đơn lẻ. Đặc biệt, nếu mang thêm ZUES nữa (vừa đúng trọng lượng cho phép) thì đội trưởng Mitchell sẽ chẳng e ngại tình huống khó khăn nào cả.

Địch thông minh, quân ta kém...

Trong phiên bản GRAW 2, phải công nhận rằng AI của máy đạt đủ chuẩn thông minh, chúng có khả năng phát hiện ra đối thủ từ khoảng cách khá xa. Mặt khác, nếu như ở phiên bản 1 có rất ít lính bắn tỉa trên các tháp canh, thì giờ đây chúng xuất hiện nhan nhản, nằm phục trên nóc nhà, thậm chí ở bất kỳ vị trí nào có tầm quan sát thuận lợi. Khi đó, chỉ cần bạn hơi "ngóc đầu" lên là sẽ... lãnh ngay vài viên cảnh cáo, nếu vô ý lọt vào tầm bắn của chúng.

Đối thủ là thế, trong khi khả năng bao quát tầm nhìn của lính Ghost kém hơn. Bạn chỉ "detect" (những hình thoi màu đỏ xác định vị trí địch) được quân đối phương mỗi khi chúng lọt vào tầm quan sát của bạn hoặc đồng đội, còn khi chúng lẩn khuất tầm nhìn thì tính năng detect sẽ mất tác dụng. Trong trường hợp bạn chưa quan sát, chưa nhìn kỹ hay đối thủ ở quá xa thì cũng sẽ không phát hiện ra chúng, dù súng bắn tỉa vẫn hoạt động tốt! Nhìn chung, dường như hệ thống detect của GRAW 2 "có vấn đề" và không thật sự thoải mái như phiên bản đầu tiên.

Đồng đội của bạn tỏ ra chậm chạp mỗi khi nhận lệnh, có vẻ như còn phải "hội ý" với các thành viên trong nhóm. Nhất là lúc muốn "bồ" diệt xe tăng địch bằng ZEUS thì khả năng thất bại chừng... 99% (nếu bắn trực thăng chở quân tiếp viện thì tỷ lệ thành công cao hơn). Lưu ý là nếu để cho đồng đội bị chết, họ sẽ "vắng bóng" ở màn tiếp theo. Nhưng dù sao thì điều khiển Ghost vẫn thoải mái hơn quân địa phương trung thành (loyalist forces), một phần là bởi vì lực lượng này "không chịu" di chuyển bí mật (Go Recon) như Ghost.

...tác động đến lối chơi

Thông tin phục vụ cho trận đánh đã được mô tả khá rõ ràng qua các mục Strategy, Tactical, Objects, Insertions và Tips, giúp người chơi nắm bắt nhanh các tình tiết trong game và những nhiệm vụ cần thực hiện. Lính quân y Medic "tiếp máu"chưa xuất hiện trong phiên bản GRAW 2 dành cho PC, nên về mặt lý thuyết, người chơi vẫn phải cẩn thận mỗi khi "ra đường". Mặt khác, lượng đạn được phép mang theo trong GRAW 2 thì ít hơn, dù không quá thiếu so với lượng quân địch có trong mỗi màn chơi. tuy nhiên, người chơi có thể nhặt súng của đối phương khi sắp hết đạn. Qua đó, bạn có thể tự học tính tiết kiệm (đạn), khả năng nhắm bắn chính xác.

Thực tế, khác với cách chơi ở phiên bản đầu là "tiến chắc – an toàn" đề cao sự cảnh giác (do chỉ cần một sơ sót nhỏ là phải chơi lại màn đó từ đầu) thì GRAW 2 "thân thiện" và dễ hơn. Ngoài các điểm save checkpoint sau các nhiệm vụ chính, game hỗ trợ 3 mốc quicksave giúp "lính mới" dễ làm quen hơn. Và như thế, người chơi sẽ "chăm chỉ" load quicksave thay vì phải tìm tòi, nghiên cứu chiến thuật nhóm hợp lý. Theo người viết, điểm này làm ảnh hưởng mạnh đến lối chơi vốn đầy tính chiến thuật và đề cao sự an toàn tuyệt đối (cho chỉ huy Scott Mitchell) ở phiên bản trước.

Hay - dở tùy tâm

Đồ họa GRAW 2 nhẹ nhàng hơn phiên bản đầu, ít có những màn "giật hình". Tuy vậy, tính vật lý của game ít được thể hiện, trừ các trường hợp bắn cháy xe tăng, trực thăng. Thế mạnh của game vẫn tập trung vào bản đồ khu vực rộng lớn, dù tính chiến thuật bị giảm. Phần âm thanh thì hầu như chẳng ảnh hưởng đến lối chơi, chỉ có lời nói của đồng đội là đáng chú ý, nhất là khi họ phát hiện ra quân đối phương. Khó chịu nhất là khi bạn đi "solo", đang chuẩn bị "tỉa lén" thì lại bị quấy rầy bởi những câu lo lắng từ đồng đội đại loại như "Sir?", "Yes, sirs?".

Tuy phải công nhận rằng GRAW 2 mang đến một kiểu chơi mới dễ hơn, song với kiểu "trợ giúp" như trên, cùng với việc đồng đội kém thông minh, xu hướng chung sẽ là âm thầm đi đơn lẻ như ...ma (Ghost mà!), "dọn rác" xong rồi mới kéo quân lên cho an toàn! Yếu tố này vô tình làm hỏng tính chiến thuật nhóm và làm giảm độ khó của game, dù bạn vẫn có thể điều quân yểm trợ. Giá như GRAW 2 loại bỏ quicksave (checkpoint là cần thiết để khỏi lặp lại những nhiệm vụ đã vượt qua), tạo điều kiện cho người chơi phát huy yếu tố phối hợp đồng đội, đồng thời giữ được khí chất dũng cảm của lính Ghost, chắc chắn game sẽ tuyệt hơn rất nhiều.

HOÀNG KIM

Hội Phượng Hoàng

Harry Potter

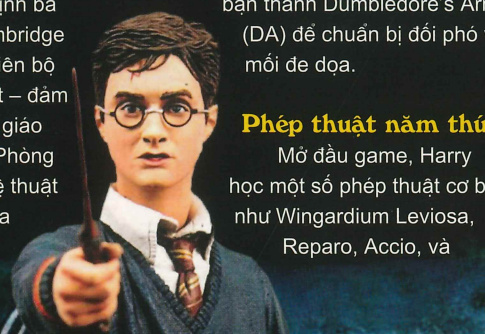
AND THE ORDER OF THE PHOENIX™

HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX

PHÁT HÀNH	EA
PHÁT TRIỂN	EA
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	25/06/2007
ESRB	E
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,6GHz; RAM 512MB; VGA: 32MB; HDD: 5GB; Windows XP/Vista

HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX LÀ TRÒ CHƠI PHIÊU LƯU DỰA THEO NỘI DUNG TRONG CUỐN TRUYỆN CÙNG TÊN CỦA NHÀ VĂN J.K. ROWLING XUẤT BẢN NĂM 2003. ĐƠN GIẢN HÓA MỌI VIỆC, GAME LẤY VIỆC TẬP TRUNG DUMBLEDORE'S ARMY (DA) LÀM TRỌNG TÂM, RỒI MÔ TẢ CÁC TÌNH TIẾT SÁNG TẠO MÀ BẠN CHƯA TỪNG ĐỌC TRONG TRUYỆN.

Sau khi thoát khỏi án phạt của bộ Pháp Thuật vì lý do tự vệ, Harry Potter tiếp tục năm học mới tại học viện đào tạo phù thủy Hogwarts. Năm nay, bộ trưởng bộ Pháp Thuật chỉ định bà Dolores Umbridge – chuyên viên bộ Pháp Thuật – đảm nhiệm vị trí giáo viên môn "Phòng chống nghệ thuật hắc ám" của Hogwarts, với mục đích dò xét hiệu trưởng Dumbledore. Bất bình trước thái độ giảng dạy không tận tâm của Umbridge, cùng với việc chúa tể Voldemort đe dọa tấn công Hogwarts, Harry quyết định tập hợp một nhóm bạn thành Dumbledore's Army (DA) để chuẩn bị đối phó với mối đe dọa.



Phép thuật năm thứ 5

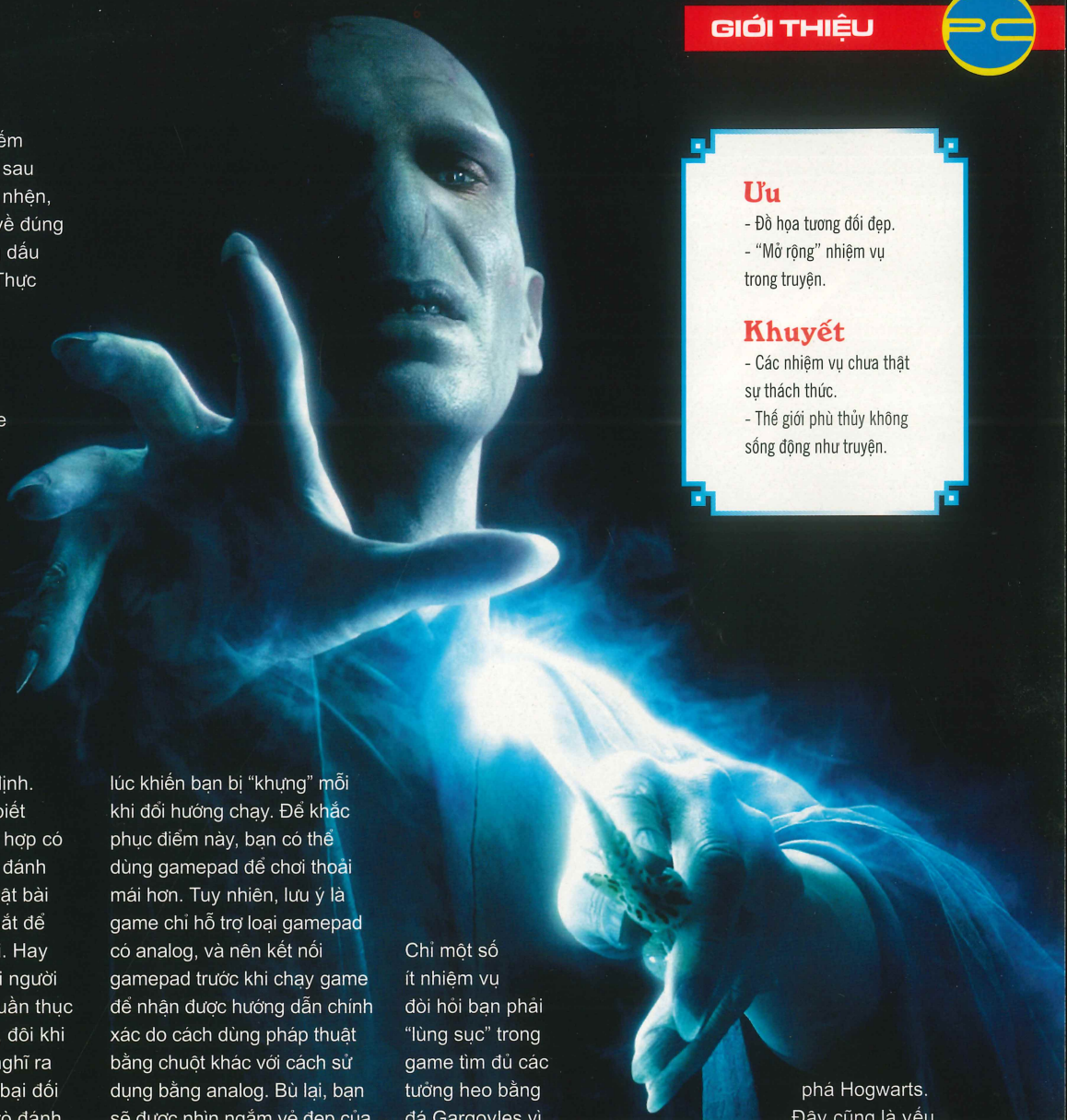
Mở đầu game, Harry học một số phép thuật cơ bản như Wingardium Leviosa, Reparo, Accio, và Depulso. Dạng này là "non-combat spells" (phép thuật tác động lên đồ vật). Những trường hợp sử dụng "phép màu đồ vật" có rất nhiều và chiếm nhiều thời gian trong game, có thể nói là chỉ xếp sau chuyện di chuyển như khôi phục đồ vật bị vỡ, châm lửa, tìm những bức tượng ẩn. Với mục tiêu "yêu hòa bình", loại này sẽ ảnh hưởng đến kết quả học tập của Harry dưới dạng các bài thi O.W.L.

Nhiệm vụ chủ đạo trong Harry Potter and the Order of the Phoenix là tập hợp đủ 28 thành viên trong danh sách DA. Trước hết là kêu gọi họ tụ họp tại phòng chứa bí mật (Room of Requirement) trên tầng 7. Nhiều lúc bạn phải "xắn tay áo" xử lý cho xong công việc mà họ đang làm thì họ mới đồng ý tham gia. Điều này cũng có nghĩa là dù muốn dù không, bạn cũng phải chạy lòng vòng khắp Hogwarts. Với các nhiệm vụ chỉ dẫn như thế, game buộc người chơi dành nhiều thời gian để tìm hiểu khuôn viên khổng lồ của trường, tìm vị trí của những thành viên DA. Những lúc bế tắc, bạn có thể trò chuyện với Ron hoặc Hermione để nhận gợi ý, chỉ dẫn cho những việc cần làm.

Nhằm giúp người chơi nhanh chóng xác định hướng địa điểm cần đến, game dùng các dấu chân để dẫn đường cho nhân vật. Bạn chỉ cần đánh dấu người đó trên bản đồ hoặc nơi cần đến và đi theo bước chân chỉ dẫn là xong. Tất nhiên, việc chạy đi chạy lại giữa các địa điểm bao giờ cũng tốn thời gian lại nhàm chán. Thế nên, muốn chấm dứt "thời kỳ đen tối", Harry phải cố hoàn thành công việc mà những tấm chân dung "trấn giữ" các cánh cửa giao phó thì mới được sử dụng rất nhiều đường tắt để việc di chuyển trong khuôn viên Hogwarts trở nên dễ dàng hơn.

Thử thách... quá dễ

Bạn sẽ có khá nhiều việc "vặt" để làm khi "long nhong"



Ưu

- Đồ họa tương đối đẹp.
- "Mở rộng" nhiệm vụ trong truyện.

Khuyết

- Các nhiệm vụ chưa thật sự thách thức.
- Thế giới phù thủy không sống động như truyện.

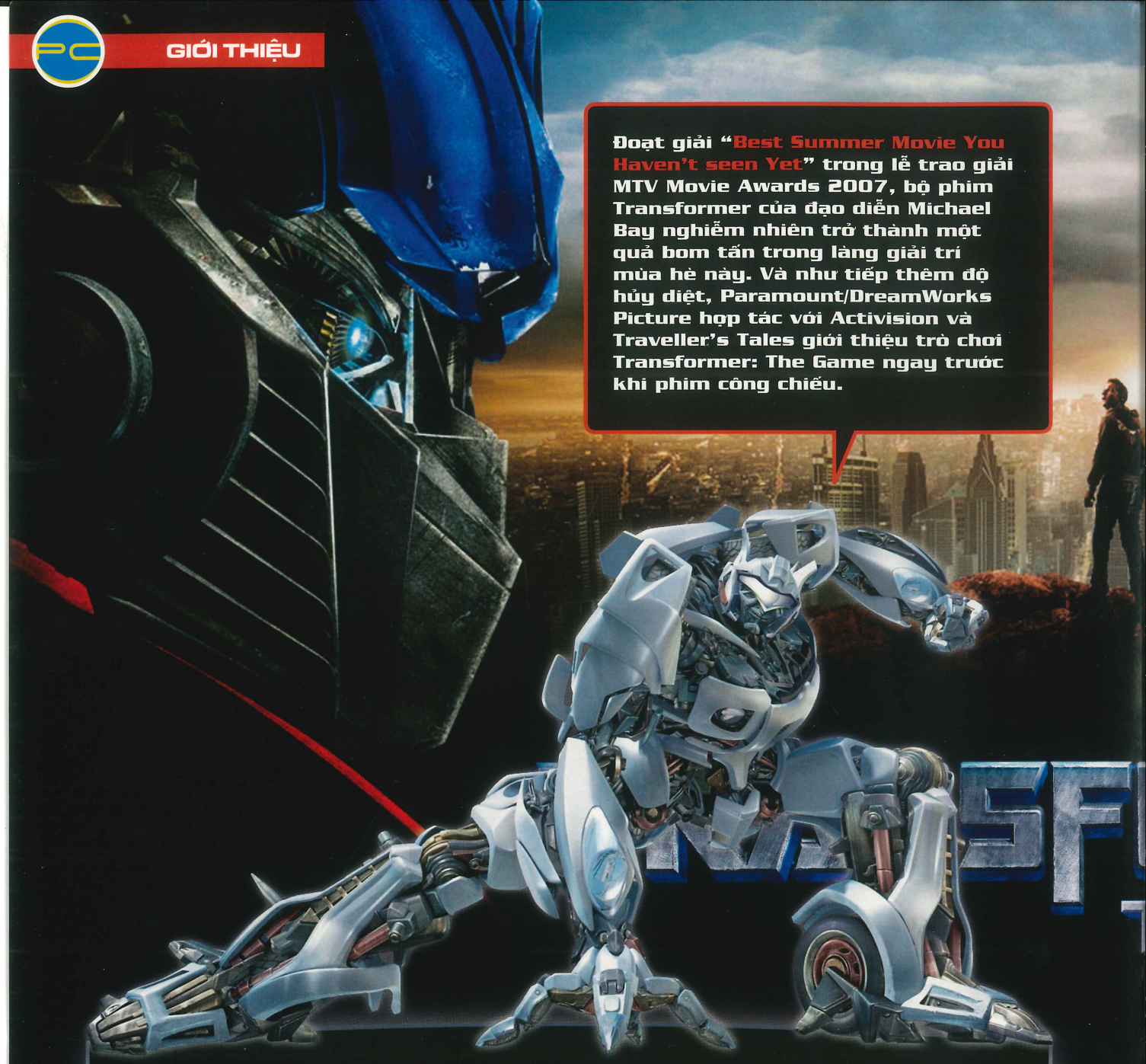
khắp Hogwarts: tìm kiếm những tượng che giấu sau màn chắn hoặc mạng nhện, đưa những bức tranh về đúng vị trí, khám phá những dấu hiệu của Hogwarts... Thực hiện những việc này, bạn sẽ có điểm kinh nghiệm để khám phá những hình ảnh có liên quan đến game và phim. "Trí tuệ" hơn, bạn có thể tham gia chơi cờ vua, bắt quân bài (exploding snap – chọn đúng hai quân bài giống nhau) hoặc đẩy bi (Gobstones). Dù không quá khó, song các trò chơi này cũng đòi hỏi một số kỹ năng nhất định. Này nhé, cờ vua cần biết chơi chút ít (trừ trường hợp có "viện binh") để đủ sức đánh bại 3 nhà vô địch, trò lật bài thì cần nhanh tay lẹ mắt để bắt đúng các quân bài. Hay 3 bài thi O.W.L đòi hỏi người chơi phải thực hiện thuần thục phép thuật. Tất nhiên, đôi khi đòi hỏi người chơi tự nghĩ ra cách nào đó để đánh bại đối thủ. Chẳng hạn như trò đánh bi, thay vì cố sức đẩy bi của mình gần bi chủ, thì bạn có thể "đá" bi đối thủ ra. Tiếc là những trò này hơi ít nên thử thách cũng không có nhiều, thời gian hoàn tất game cũng tương đối ngắn.

Khi chơi trên PC, cách di chuyển bằng chuột nhiều lúc khiến bạn bị "khựng" mỗi khi đổi hướng chạy. Để khắc phục điểm này, bạn có thể dùng gamepad để chơi thoải mái hơn. Tuy nhiên, lưu ý là game chỉ hỗ trợ loại gamepad có analog, và nên kết nối gamepad trước khi chạy game để nhận được hướng dẫn chính xác do cách dùng pháp thuật bằng chuột khác với cách sử dụng bằng analog. Bù lại, bạn sẽ được nhìn ngắm vẻ đẹp của Hogwarts, thưởng thức những điệu nhạc nhẹ nhàng trong chuyến phiêu lưu của mình.

Thật khó mà tưởng tượng ra rằng Harry Potter and the Order of the Phoenix sẽ thích hợp với nhiều lứa tuổi, do các nhiệm vụ thì dài và không có thử thách nào đáng kể. Chỉ một số ít nhiệm vụ đòi hỏi bạn phải "lùng sục" trong game tìm đủ các tượng heo bằng đá Gargoyles vì bản đồ không xác định chúng, hay "vô tình" giải quyết nhiệm vụ của giáo sư Umbridge khi leo trèo ở khu Paved Courtyard.

Tuy vậy, với các fan của Harry tại xứ sở sương mù thì lại khác. Họ rất thích thú khi có được nhiều thời gian khám phá Hogwarts. Đây cũng là yếu tố chính khiến game giữ vững vị trí đầu bảng xếp hạng "Game hấp dẫn nhất" Chart Track (của công ty ELSPA, Anh quốc) suốt 2 tuần liên tiếp kể từ khi ra mắt và chưa có dấu hiệu đi xuống.

ĐỊNH QUỐC



Đoạt giải "Best Summer Movie You Haven't seen Yet" trong lễ trao giải MTV Movie Awards 2007, bộ phim Transformer của đạo diễn Michael Bay nghiễm nhiên trở thành một quả bom tấn trong làng giải trí mùa hè này. Và như tiếp thêm độ hủy diệt, Paramount/DreamWorks Picture hợp tác với Activision và Traveller's Tales giới thiệu trò chơi Transformer: The Game ngay trước khi phim công chiếu.

NGUỒN GỐC CUỘC CHIẾN

Đối với những ai chưa xem phim cũng như chưa từng biết tới loạt phim hoạt hình một thời ăn khách này thì có thể tạm hiểu Transformer là những người máy có khả năng biến hình. Quê hương Cybertron của họ vốn là một hành tinh của người máy có nền khoa học cực kỳ phát triển. Nhưng cuộc chiến hàng thế kỷ giữa Autobot và Decepticon đã biến Cybertron - niềm tự hào của mọi người máy - thành bãi chiến trường hoang tàn. Và nay, cuộc chiến tàn khốc ấy lan tới trái đất, khi mà nguồn năng lượng AllSpark bỗng dưng bay thẳng vào hành tinh xanh. Tất cả vì AllSpark - nguồn sống của Transformer.

Nằm trong chiến dịch quảng bá cho phim, nên mọi diễn biến trong game đều bám theo các sự kiện chính của phim. Tuy nhiên, chúng đã được lược bớt rất nhiều chi tiết để đảm bảo cho người chơi không bị mất hứng xem phim sau khi chơi xong.

ĐẬM CHẤT PHIM

Như đã nói ở trên, game lược bớt rất nhiều phần cốt truyện. Nhưng không phải vì thế mà Transformers: The Game thiếu đi "bản sắc" của một trò chơi ăn theo phim. Nếu chỉ đứng chiêm ngưỡng, những gì mà trò chơi thể hiện sẽ làm người xem phải ngỡ ngàng vì chất "xi-nê" của nó. Chưa cần nhắc đến phần hình ảnh, khâu lồng tiếng trong game đạt chất lượng rất cao. Hội tụ đầy đủ những giọng nói quen thuộc: Shia LaBeouf lồng tiếng cho Sam Witwicky, Peter Cullen cho Optimus Prime, Frank Welker trong vai Megatron... Mặc dù thời lượng các đoạn hội thoại trong game khá ít nhưng chất lượng đã đủ làm hài lòng người hâm mộ.

Còn phần hình ảnh có lẽ là điểm thành công nhất của game. Những cảnh hành động đặc sắc, những cuộc chiến giữa các người máy khổng lồ trong phim được tái hiện một cách hoàn hảo với độ chi tiết cao. Các cử động cũng hoàn hảo. Những pha cận chiến của mỗi người máy mang bản sắc

ORMERS
THE GAME
NGƯỜI MÁY BIẾN HÌNH

TEEN T
CONTENT RATED BY ESRB

Transformer: The Game			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Activision		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2GHz hoặc tương đương
Traveller's Tales		RAM	256 MB
THỂ LOẠI		VGA	64MB Geforce 4 Ti4200
Hành động			
NGÀY PHÁT HÀNH	265/06/2007		
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	4 GB
ESRB	Teen	OS	Windows 2000/XP/Vista

riêng và khá ấn tượng: Optimus Prime với pha rút 2 khẩu súng lục, Blackout "múa kiếm" bằng cánh quạt máy bay trực thăng... Hay đơn giản chỉ là cảnh biến hình từ thân người máy sang dạng phương tiện (hoặc ngược lại) đều khiến người chơi phải chú ý.

Góp công sức tạo nên hiệu quả đồ hoạ hoành tráng như vậy là các hiệu ứng đổ bóng, hiệu ứng Bloom, hiệu ứng mờ khi chuyển động với tốc độ cao (Blur speed effect). Trong đó, quan trọng nhất là tính năng high-res assets, có khả năng làm thay đổi "một trời một vực" chất lượng hình ảnh của game. Nhưng đồng thời cũng ngốn một lượng lớn bộ nhớ của card đồ họa khi chạy game ở độ phân giải cao.

THIẾU CHẤT GAME

Game đưa người chơi vào cuộc chiến giữa 2 phe Autobot và Decepticon ở Trái Đất nên bạn có thể chọn một trong hai phe để tham chiến. Nếu theo nhiệm vụ của phe AutoBot, bạn vào vai: Bumblebee, Jazz, Ironside, Optimus Prime cùng đồng đội tìm kiếm Sam Witwicky, bảo vệ anh ta, đồng thời tiêu diệt lũ Decepticon để giữ gìn sự bình yên cho Trái Đất. Ngược lại, chiến dịch của Decepticon cho phép người chơi đến với Megatron, Blackout, Scoporok... thực hiện cuộc săn lùng AllSpark và hủy diệt mọi vật cản trên đường tiến. Tuy vậy, thực tế cho thấy có rất ít khác biệt giữa hai chiến dịch này. Chúng đều chỉ yêu cầu người chơi thực hiện hai dạng nhiệm vụ chính là tìm và diệt.

Về phần tìm, game thiết kế một bản đồ nhỏ phía góc dưới màn hình. Khi có nhiệm vụ, trên bản đồ sẽ hiện lên chấm xanh chỉ địa điểm cần đến, còn biểu tượng nhỏ của Autobot (hoặc Decepticon) thể hiện đối thủ. Chuyện đi lại trong thành phố khá tự do, người chơi có thể leo qua các tòa nhà trong thân hình người máy hoặc biến thành các phương tiện cơ giới, miễn sao theo kịp được đối thủ, đến đúng nơi trong thời gian quy định. Về phần diệt, Transformers: The Game mang đến những cuộc đấu tay đôi giữa các người máy khá chán. Phần lớn người máy bạn gặp là loại Transfomer vô danh. Chúng xuất hiện theo từng tốp 3, 4 tên, có màu đỏ hoặc xanh và dễ dàng bị diệt sau khi bạn nhấn "phím đấm" đúng 3 phát. Một số loại khác bớt... vô danh hơn, sẽ yêu cầu bạn phải dùng kỹ năng ném đồ để hạ chúng, nhưng cũng không "đặc sắc" hơn bọn kia là bao. Thực hiện thao tác: ném đồ, đấm 3 phát rồi lại ném, rồi lại 3 phát đấm. Thế là cả bọn đều biến thành sắt vụn.

Cuối mỗi nhiệm vụ chính, bạn sẽ gặp trùm. Đó là những người máy có xuất hiện trong phim như Megatron, Blackout, Jazz, Ironside... Các trận đấu trùm thường thú vị hơn một tí, bởi trùm tất nhiên dai máu hơn và có nhiều bài tấn công hơn. Nhưng thực ra, cách tiêu diệt người máy hữu danh cũng không khác gì vô danh: ném đồ, xông vào đấm rồi lặp lại cho đến khi "một mất một còn" (One shall stand, one shall fall – trích lời Optimus Prime).

Mặt khác, lượng máu cung cấp khá dư dả cũng là yếu tố làm giảm tính hấp dẫn của game. Rất ít khi người chơi phải lo lắng khi mình sắp hết máu mà chỉ lo hết thời gian cho phép. Thêm vào đó, vũ khí hạng nặng của các Transfomer là súng ống và các loại khí tài đặc chủng thì cũng chẳng được dùng nhiều, bởi chúng chỉ có tính phá hoại môi trường là chính, còn đối với các Transfomer khác chỉ như "gãi ngứa". Cũng cần nhắc đến một điểm khá buồn cười trong game

là nếu bạn chơi phe Decepticon thì người trái đất sẽ tấn công bạn, còn đối với AutoBot thì không. Nhưng khi chơi Autobot, họ sẽ chĩa súng về phía bạn và lại tha cho Decepticon. Không hiểu những cư dân trái đất trong Transformers: The Game có "vấn đề" gì hay không nữa?

Nhìn toàn cảnh thì dễ thất vọng vì lối chơi của Transformers: The Game đơn giản, thiếu chiều sâu nhưng vẫn còn vài "điểm sáng" trong lối chơi chính của game. Nếu chọn chơi phần chiến dịch của phe Decepticon thì bạn sẽ rất thoải mái bởi mục tiêu chính của phe này là phá hủy càng nhiều càng tốt. Vì thế, vũ khí của các Transformer phe Decepticon được sử dụng tối đa, việc đập phá rất sướng tay bởi môi trường tương tác tốt. Những bước đi, chạy của các Transformer để lại những vết nứt ấn tượng trên con đường. Cây cối, phương tiện, nhà cửa đều vỡ vụn trước đòn hủy diệt của người máy biến hình. Hơn nữa, đối thủ của phe Decepticon không chỉ có Transformer bên Autobot mà còn cả quân đội trái đất. Nhiều nhiệm vụ, người chơi sẽ được yêu cầu diệt phi đội không quân tiếp viện hay phá hủy các trạm radar di động trong thời gian ngắn. Tính gấp rút cùng "máu nổi loạn" sẽ tạo sự phấn khích cho người chơi.

Chỉ có một trở ngại là phần điều khiển các phương tiện của game hơi bị... tồi. Nó sẽ khiến bạn dễ nổi cáu trước khi nổi loạn nếu không làm chủ được các phím như khi điều khiển Blackout trong dạng máy bay, hay Barricade dưới hình thù ô tô cảnh sát. Những lúc như thế này, một chiếc gamepad sẽ giúp bạn thoải mái hơn.

MỘT SẢN PHẨM GIẢI TRÍ

Ngoài những nhiệm vụ chính, Transformers: The Game cũng có một số nhiệm vụ phụ như diệt toàn bộ đối thủ, thu thập các hộp năng lượng, hay tìm logo bí mật, giúp mở ra các phần thưởng (các đoạn phim bonus, hình artwork, các mẫu Transformer...) cho fan hâm mộ. Nhìn chung, Transformers: The Game "đúng hiệu" là một game ăn theo phim, mang lại cho bạn những giây phút thư giãn đơn thuần bằng hình ảnh đẹp cùng cuộc chiến "tan nát cõi đời" giữa hai phe Autobot và Decepticon. Nếu muốn nhiều hơn thế, có lẽ bạn sẽ thất vọng thôi. Dường như bộ phim quá "đỉnh" nên những thứ ngoài phim khó lòng theo kịp. Biết đâu sau khi xem Transformer (kinh phí khoảng 150 triệu USD) sẽ công chiếu tại Việt Nam vào đầu tháng 8, bạn lại quay về game để thưởng thức lại!

ANH TUẤN

ƯU

- Đồ họa đẹp, các mô hình người máy thể hiện rất chi tiết.
- Đầy chất "hủy diệt" của người máy "vô tình"!

KHUYẾT

- Lối chơi đơn giản, trùng lặp.
- Cách điều khiển không thoải mái.

CÂU CHUYỆN Chó Mèo

VÀ RỒI... DÒNG STORIES XUẤT HIỆN NHƯ NHỮNG GIA VỊ MỚI LẠ KHIẾN NGƯỜI CHƠI LUÔN NGỠ NGÀNG, BẤT NGỜ ĐẦY THÚ VỊ.

THE SIMS PET STORIES	
PHÁT HÀNH	EA
PHÁT TRIỂN	Maxis
THỂ LOẠI	Mô phỏng
NGÀY PHÁT HÀNH	19/06/07
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,4GHz; RAM 256MB; VGA: 32MB; HDD: 2,8GB; Windows XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 1,8GHz; RAM 512MB; VGA: 128MB; HDD: 2,8GB; Windows XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	Duo Core 1,83 GHz; RAM 1024MB; VGA: 256MB ATI X1400; HDD: 2,8GB; Windows XP

The Sims Pet Stories (PS) là phiên bản kế tiếp của dòng The Sims Stories vừa được phát hành đầu mùa hè 2007. Vượt xa phiên bản đầu tiên (The Sims Life Stories), PS không chỉ chú trọng đến nhân vật người mà còn giúp bạn học cách chăm sóc các vật nuôi ảo. Có lẽ hơi "nhàm" cho những bạn chơi đã thử qua The Sims 2: Pets nhưng một khi đã tham gia vào PS, cảm giác ấy sẽ nhanh chóng bị dập tắt bởi các tình tiết trong game. Nhìn chung, The Sims luôn thu hút người chơi bằng yếu tố giải trí rất nhẹ nhàng, rất chân thật và đặc biệt là rất tự do – bạn không bị cảm giác bó buộc như các game cùng thể loại.

Và rồi... dòng Stories xuất hiện như những gia vị mới lạ khiến người chơi luôn ngỡ ngàng, bất ngờ đầy thú vị.

SỨC HÚT CỦA SỰ ĐƠN GIẢN

Luôn đưa ra mục tiêu rõ rệt là yếu tố dễ nhận thấy trong các game The Sims gần đây và đặc biệt là trong PS. Bạn sẽ vào vai cô nàng họa sĩ Alice "nghèo rớt mồng tơi" hay chàng bếp trưởng Stephen lừng danh cùng chăm sóc, dạy dỗ cũng như hiểu hơn về tính cách của thú nuôi. Để bắt đầu game, bạn sẽ điều khiển cô nàng Alice, một họa sĩ tài năng nhưng gặp khó khăn trong tài chính. Alice được thừa hưởng gia tài do người ông để lại là một căn nhà

cùng với... số nợ không hề nhỏ! Làm sao để giữ vững căn nhà do chính ông xây dựng? Bạn chính là người sẽ giúp cô làm điều đó. Cùng chia sẻ nỗi niềm với Alice còn có chú chó đốm tên Sam. Mặc dù đã được chăm bẵm khá kỹ nhưng Sam vẫn có những tật xấu khó bỏ như cắn phá các vật dụng trong gia đình, hay té nước khắp nhà, rồi đào bới khắp cả khu vườn... Cũng may hậu quả sau mỗi lần quậy phá chỉ là những đống rác vương vãi nên Alice có thể dọn dẹp dễ dàng, chứ đồ đạc mà hư hỏng thì "đào ra vàng" cũng chẳng bù đắp được! Bạn có thể cho Alice vẽ tranh để trang trải cuộc sống, với tài năng họa sĩ "10 gạch" thì mỗi bức đều có giá hơn 400 simolean (tiền dùng trong thế giới The Sims). Bên cạnh đó, bạn cũng có thể tìm các công việc thích hợp cho Alice. Rồi nội dung câu chuyện bắt đầu xoáy vào trọng tâm hơn khi Alice chợt phát hiện một giải thi tài năng cho thú nuôi. Với giải thưởng khá hậu hĩnh, việc cho Sam tham dự cuộc tranh tài sẽ là cơ hội không nhỏ nhằm cải thiện tình hình tài chính. Cô bắt đầu cho Sam học các ngón nghề cho cuộc biểu diễn, nào ngồi yên, giả chết... Sam có thể làm mọi động tác một cách thuần thục. Thế là "thầy trò" cùng nhau đến đăng ký... rồi cùng nhau tiu nghỉu ra về, vì Sam chưa sẵn sàng biểu diễn. Alice chợt nhận ra những gì mình huấn luyện cho Sam vẫn chưa đủ, chưa thể thi thố cùng các con vật khác trong thành phố. Bạn bè cùng nhau góp tặng cho cô những vật dụng huấn luyện, nào là dốc leo, bập bênh... Để cho chắc ăn, Alice còn mua cả một tập sách chuyên đề huấn luyện thú nuôi nữa đấy.

Và ngày thi đấu đã đến... buổi trình diễn khá thành công và kết quả không ai ngờ khi Sam lại đoạt giải nhì! Ngờ sao được khi chỉ có 4 đối thủ tham gia, trong lúc trọng tài chuẩn bị công bố kết quả thì 2 chú chó khác đột nhiên bay vào cắn nhau loạn xạ... Sam nghiễm nhiên đoạt giải.

Cuộc chơi tiếp tục khi bạn hoàn tất câu chuyện về Sam để vào vai anh chàng Stephen - một đầu bếp nổi tiếng. Stephen suốt ngày chỉ cắm đầu vào công việc, không hề đoái hoài gì chuyện gia đình, đặc biệt anh ta lại không hề thích thú nuôi. Bạn chính là người sẽ thay đổi tính cách cũng như tìm ra "một nửa" còn lại cho Stephen, đặc biệt là tình cảm cho thú nuôi.

LỐI CHƠI QUEN THUỘC

Vẫn giữ nét điều khiển nhân vật như các phiên bản trước đây, đặc biệt, người chơi có thể chuyển đổi cách điều khiển nhân vật theo phong

cách cổ điển (những bản The Sims) hay cách mới (The Sims 2 trở về sau). Bên cạnh những câu chuyện được xây dựng tuyến tính, PS vẫn cung cấp cho bạn một "khu tự do", đó chính là Arbor Falls - một thành phố xây dựng bên sườn núi, những căn nhà xinh đẹp như những khu resort xa hoa. Tại đây, bạn có thể tùy chọn cho mình một gia đình có sẵn hay tạo riêng cho mình những nhân vật yêu thích. Như The Sims 2: Pets trước đây, bạn vẫn có thể tạo riêng cho mình một thú nuôi theo sở thích, nhưng chỉ có chó và mèo thôi nhé! Thú nuôi sẽ tự do hoạt động theo ý thích, thật may mắn vì bạn đỡ phải gánh thêm phần "trách nhiệm" này. Bạn chỉ việc cho chúng ăn, chơi đùa rồi huấn luyện chúng. Với phiên bản này, các đồ vật huấn luyện cho thú nuôi tạo được ấn tượng khá tốt. Phải công nhận The Sims ngày càng mô phỏng giống với cuộc sống ngoài đời. Đôi lúc bạn phải bật cười bởi những pha diễn của thú nuôi. Khi đã quen với việc huấn luyện, kỹ năng của chúng sẽ được tăng cường, có khi bạn thấy chúng đi qua dốc chỉ bằng hai chân, có khi nhảy qua chướng ngại vật thật cao...

TRONG GAME VÀ NGOÀI ĐỜI

Khác biệt duy nhất chính là bạn không thể sờ mó hay vuốt ve thú cưng của mình được nhưng những gì thể hiện trong game, từ hình ảnh, điệu bộ của chúng không khác ngoài đời là bao. Bạn yêu thương, chỉ bảo chúng tận tình thì chúng cũng sẽ luôn ngoan ngoãn, là niềm vui mỗi khi bạn trở về nhà sau ngày làm việc căng thẳng. Game còn có dịch vụ huấn luyện thú nuôi nếu như bạn không có đủ thời gian cho chúng, chỉ cần gọi điện thoại và chấp nhận mức giá thì một nhân viên huấn luyện thú nuôi sẽ xuất hiện tức khắc.

CHƠI HAY KHÔNG?

Là một fan The Sims thì chắc chắn đây là phiên bản không thể bỏ qua. Với tiêu chí sản xuất cho dòng máy tính xách tay nên PS yêu cầu phần cứng khá thấp. Các hiệu ứng không làm mất đi vẻ đẹp vốn có của dòng The Sims - giản dị, hài hòa. Hình ảnh vẫn được trau chuốt kỹ lưỡng như bất kỳ phiên bản nào trước đây. Những bản nhạc cùng ngôn ngữ chỉ "Simer" mới hiểu vẫn giữ được nét đặc trưng của game. Tuy nhiên, do có khá nhiều phiên bản nên nghe qua hai từ "The Sims" cũng khiến nhiều bạn cảm thấy "ngán". Nhưng chưa thử thì làm sao biết được, phải không bạn?

SU ĐỒNG

NARUTO ULTIMATE NINJA 2	
PHÁT HÀNH	Namco Bandai Games
PHÁT TRIỂN	CyberConnect2
THỂ LOẠI	Đối kháng
HỆ MÁY	PlayStation 2
NGÀY PHÁT HÀNH	12/6/2007
ESRB	Teen

NINJA NHÍ SIÊU ĐẲNG

Naruto: Ultimate Ninja 2 vẫn vui tươi, đơn giản nhưng được bổ sung hàng loạt điểm mới, đặc biệt phần chơi The Ultimate Road sẽ là lựa chọn sáng giá cho game thủ "nhí", đặc biệt là fan của loạt phim Naruto.

Không có nhiều khác biệt so với phiên bản năm ngoái không có nghĩa là Naruto: Ultimate Ninja 2 (NUN2) mất đi sự vui nhộn và hào hứng. Trò chơi song đấu thú vị này vẫn cuốn hút những game thủ nhỏ tuổi và ham mê bộ phim Naruto bằng phong cách hành động đơn giản nhưng hiệu quả…

ĐƠN THƯƠNG ĐỘC MÃ

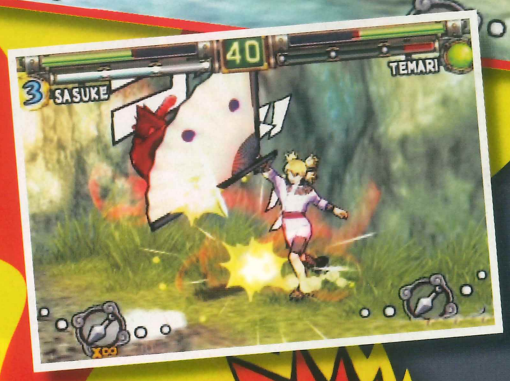
Nếu đã từng thưởng thức phiên bản đầu của Ultimate Ninja vào năm ngoái, bạn sẽ dễ dàng nhận ra điểm khác biệt lớn nhất của NUN2 là mục chơi đơn The Ultimate Road (TUR). Thay vì chọn từng nhân vật và đi cốt truyện riêng, TUR được thiết kế như một phần chơi đơn đúng nghĩa, bám sát nội dung của bộ phim hoạt hình Naruto. Câu chuyện của phần chơi này bắt đầu khi Naruto và nhóm bạn ninja làng Lá (Hidden Leaf Village) bước vào kì thi trung đẳng đầy cam go nhằm chọn ra những ninja nhí ưu tú nhất để gia nhập hàng ngũ Chunin. Mặc dù mở đầu bằng nhân vật Naruto, bạn sẽ có cơ hội chuyển qua tất cả các nhân vật khác tùy theo cốt truyện. Phần chơi này thực chất là tái hiện toàn bộ diễn biến trong bộ phim anime, chỉ khác là bạn sẽ trực tiếp tham gia chiến đấu.

Ultimate Road có tất cả 4 chương, hai chương đầu nói về cốt truyện chính, hai chương cuối là một bản ngoại truyện về Kakashi Hatake, người thầy đáng kính của nhóm bạn Naruto. Những cuộc chiến trong phần chơi The Ultimate Road không chỉ yêu cầu bạn chiến thắng, mà còn bó buộc một số điều kiện giống như trong phim. Ví dụ, cuộc chiến giữa Hokage và Orochimaru, bạn phải kết liễu đối phương bằng tuyệt chiêu cuối vô hiệu hóa hai cánh tay của hắn; hoặc trận giữa Sasuke và Temari, bạn phải thắng nữ ninja này trong vòng 60 giây đúng như trong cốt truyện anime.

Mặc dù đi theo cốt truyện, TUR vẫn có những phân đoạn riêng không bó buộc theo kịch bản. Bạn sẽ điều khiển Naruto đi khắp làng Lá để nhận và thực hiện nhiệm vụ từ các NPC. Trên bản đồ luôn hiển thị những nhiệm vụ này bên cạnh những nhiệm vụ chính (Scenarios) để dễ phân biệt. Những nhiệm vụ phụ thực ra là những minigame khá thú vị và hài hước, chỉ yêu cầu bạn nhanh tay lẹ mắt cộng với một chút khéo léo. Những thử thách này bao gồm tìm vật dụng bị mất, cuộc thi hít đất với Rock Lee, thi chạy bằng hai tay với thầy Might Guy hoặc bắt chước động tác ra đòn của ninja sử dụng bóng tối Shikamaru. Bạn chỉ cần ghi nhớ thứ tự các nút bấm hiện ra trên màn hình và lặp lại, hoặc cố gắng bấm nút nhanh hơn đối phương. Phần thưởng sau các nhiệm vụ này là Ryo, một loại "tiền" trong game dùng để mở khóa các vật phẩm lạ, bài hát, đoạn phim và mô hình nhân vật. Sau khi hoàn tất 4 chương của The Ultimate Road, bạn sẽ mở khóa thêm những nhiệm vụ dạng này, nhưng độ khó sẽ tăng lên rất nhiều khi phải trực tiếp chiến đấu với nhân vật kèm theo những điều kiện chiến thắng rất khắt khe: hạn định thời gian, không sử dụng "chakra" (ma thuật), với 30% máu, đối phương tự hồi phục… Tuy nhiên, TUR cho bạn một lợi thế nhất định là khả năng nâng cấp nhân vật sau khi mở khóa ở 6 yếu tố: tốc độ, tấn công, phòng thủ, năng lượng "chakra", thể lực và sử dụng công cụ ninja thông qua điểm kinh nghiệm sau mỗi trận chiến. Mặc dù phần chơi TUR khá ngắn, nhưng nhờ thực hiện các nhiệm vụ phụ mà bạn sẽ kiếm được nhiều điểm kinh nghiệm hơn. Ngoài phần chơi đơn, những nhân vật đã được tinh chỉnh có thể sử dụng trong mode song đấu (Duel).

THƯỢNG ĐÀI SONG ĐẤU

Nếu ở phiên bản 1, bạn chỉ có chừng 15 nhân vật để lựa chọn thì ở NUN2 có đến 32, một số có sẵn và một số phải mở khóa trong phần chơi The Ultimate Road. Những nhân vật mới bao gồm người anh không đội trời chung của Sasuke, Itachi Uchiha cùng tên đồng môn Kisame Hoshigaki, Orochimaru (đã bị liệt hai tay) và đệ tử Kabuto. Về phía nhân vật chính diện có sự xuất hiện của Hokage đời thứ 3, Jiraiya, Tsunade, Might Guy cùng những người bạn của nhóm Naruto như Tenten, Choji, Ino, Kiba và Shino… Một số nhân vật đặc biệt như Naruto, Hinata, Orochimaru, Kakashi lại có thêm những phiên bản khác tùy vào những biến cố xảy ra cho họ ở phần chơi Ultimate Road. Giống như bản trước, các nhân vật trong NUN2 không được thiết kế cân bằng, một số tỏ ra khá mạnh mẽ và nhanh, trong khi số còn lại khá yếu. Những ninja mạnh như Naruto, Orochimaru, Itachi,



Sasuke, Kakashi, Jiraiya, Guy, Rock Lee thường có ưu thế hơn những ninja "phụ" như Sakura, Tenten, Ino, Kiba... Điều này có lẽ do ảnh hưởng từ bộ phim anime, các nhân vật phụ do không quá nổi bật nên thiếu các tuyệt chiêu mạnh - dường như là khuyết điểm bất khả kháng của game song đấu dựa theo anime như Naruto hay Dragon Ball.

Cơ cấu ra đòn của NUN2 khá giống bản 1, với hai kiểu tuyệt chiêu thường và tuyệt chiêu ninjutsu. Tuyệt chiêu ninjutsu có tất cả 3 nấc phụ thuộc vào năng lượng "chakra" mà bạn đang có. Khi xuất chiêu, một đoạn hoạt cảnh sẽ diễn ra và bạn phải bấm một dãy nút theo thứ tự trên màn hình để đạt mức sát thương cao nhất. Trong một số tình huống, dãy nút được thay bằng khả năng bấm nhanh hoặc xoay vòng thanh analog. Vì các tuyệt chiêu này khá mạnh, nếu lợi dụng đối phương sơ hở và ra đòn, bạn có thể kết thúc trận đấu chỉ qua hai lần ra đòn ninjutsu. Các tuyệt chiêu còn lại được thực hiện khá dễ dàng vì chỉ xoay quanh hai, ba nút. Tuy nhiên, việc thực hiện tuyệt chiêu của các nhân vật đều giống nhau, chỉ khác ở chỗ thi triển ra bên ngoài. Điều này có nghĩa là bạn chỉ cần "luyện" một nhân vật thì sẽ rành rẽ toàn bộ các tuyệt chiêu của những nhân vật còn lại. Đây có thể xem là ưu điểm đối với game đối kháng hướng đến các game thủ nhỏ tuổi ưa thích sự đơn giản, nhưng cũng là khuyết điểm nếu bạn muốn chút gì đó phức tạp trong cách ra đòn.

Về mặt điều khiển, NUN2 cũng không có nhiều khác biệt so với người tiền nhiệm, ngoại trừ các khả năng mới là tự hồi "chakra" hoặc máu trong cuộc chiến và vật từ trên không. Hai khả năng bổ sung này xem ra khá thích hợp cho phiên bản mới, vì độ khó của NUN2 cao hơn rất nhiều. Các đối thủ AI sẽ thường xuyên đỡ đòn, ra tuyệt chiêu, biến hình và không "ngu" để bạn thực hiện một "combo" hoàn hảo. Họ luôn biết tận dụng ưu thế của môi trường, tìm kiếm các vật dụng có sẵn và cả "câu giờ" khi có điều kiện. Một số điều kiện kèm theo như thời gian, năng lượng "chakra" giới hạn... cũng khiến độ thử thách của trò chơi tăng cao. Điều này quả là một cải tiến khá hợp lý vì giúp kéo dài "tuổi thọ" của trò chơi, mặt khác cũng góp phần phân loại "đẳng cấp" của game thủ.

LỜI KẾT

Naruto: Ultimate Ninja 2 vẫn giữ được chất vui tươi, đơn giản của phiên bản đầu cộng thêm hàng loạt những bổ sung như nhân vật mới, thao tác ra đòn, các màn chơi mới và đặc biệt là phần chơi The Ultimate Road. Dù mắc một số khuyết điểm, trò chơi vẫn là một lựa chọn sáng giá cho game thủ nhỏ tuổi, đặc biệt là fan của loạt phim Naruto.

CẨM TÚ

Ưu

- Mục chơi The Ultimate Road hấp dẫn
- Các tuyệt chiêu ninjutsu đơn giản và hiệu quả
- Số lượng nhân vật lớn, AI được cải thiện

Khuyết

- Thiết kế nhân vật không cân bằng.
- Một số nhiệm vụ phụ quá khó.

RedOctane Presents

Guitar Hero II

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

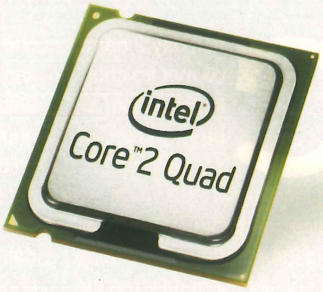
Ngôi sao nhạc Rock

Những chàng rocker rất "bốc lửa" cùng tiếng nhạc hoang dại ngay chính trong nhà bạn! Sàn diễn cuồng nhiệt nhưng không thiếu sự thú vị và càng bay bổng hơn với "con" Gibson Explorer không dây.

GUITAR HERO II

PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Harmonix Music Systems
THỂ LOẠI	Âm Nhạc
NGÀY PHÁT HÀNH	07/11/2006
ESRB	Everyone

TRÀN NGẬP THỊ TRƯỜNG VỚI INTEL 4 NHÂN INTEL® CORE™2 QUAD – Q6600



Trong tháng 7 này, nhằm dẫn đầu thị trường với nhiều sản phẩm 4 NHÂN mới, Intel tung ra dòng Intel® Core™2 Quad Q6600 (dựa trên kiến trúc Intel® CORE™) bên cạnh những dòng đã tung ra như QX6700, QX6800...

Đây là dòng bộ vi xử lý Intel 4 nhân dành cho các bo mạch chủ sử dụng 1 bộ vi xử lý có giá cả cạnh tranh vì một bộ máy vi tính 4 nhân Intel® Core™2 Quad có giá trên thị trường tại thời điểm này xấp xỉ 1,000 USD. Tuy giá rất cạnh tranh nhưng sức mạnh của dòng Intel® Core™2 Quad này quả là vô song tại thời điểm tháng 7 năm nay (2007) – vui lòng xem hình benchmarks dưới đây.

Để hiểu thêm về 5 công nghệ tích hợp với kiến trúc Intel® CORE™, người sử dụng vui lòng xem như sau:

1. Công nghệ Intel® Advanced Smart Cache – 2 nhân Shared Cache L2: tăng dung lượng cache cho 2 CORE - so với trước đây, dung lượng Cache cho từng CORE chỉ giới hạn trong từng cache L2 riêng biệt , việc sử dụng shared cache L2 này làm tăng tốc độ xử lý dữ liệu của từng CORE, ngoài ra Intel® Advance Smart Cache cho phép sắp xếp dữ liệu và tải sẵn dữ liệu cho bộ vi xử lý (CPU) một cách có trình tự giúp việc xử lý dữ liệu nhanh chóng hơn.

	Intel® Core™2 Quad	Intel® Core™2 Duo	Intel® Pentium® D
Processor Number Δ	Q6600	E6700	960
Logo	intel Core 2 Quad	intel Core 2 Duo	intel Pentium D
Architecture	Quad Core - 4 cores Intel® Core™ 65 nanometer	Dual Core - 2 Cores Intel® Core™ 65 nanometer	Dual Core - 2 Cores Intel® Netburst™ 65 nanometer
L2 Cache	8M	4M	2x2M
Clock Speed	2.40 GHz	2.66 GHz	3.60 GHz
Front Side Bus Speed	1066 MHz	1066 MHz	800 MHz

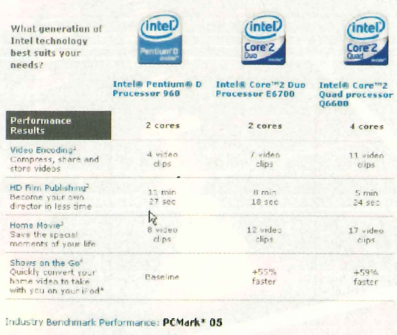
2. Công nghệ Intel® Wide Dynamic Execution: dựa trên kiến trúc Intel® Core™ tăng lên đến 4 dòng lệnh xử lý so với kiến trúc cũ là Intel® Netburst™ chỉ có 3 dòng lệnh trong từng Clock Cycle.

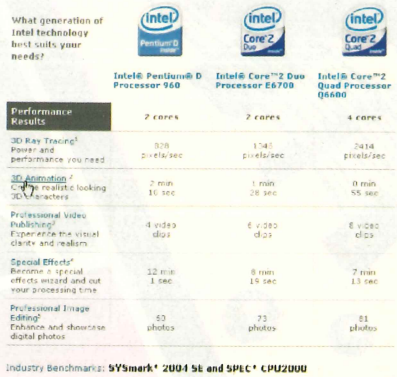
3. Công nghệ Intel® Advanced Digital Media Boost: giúp tăng vòng quay của các dòng lệnh xử lý lên gấp 2 lần so với trước đây bằng cách xử lý song song – 128bit một lúc thay vì phải xử lý thành 2 lần – mỗi lần 64bit như kiến trúc cũ – điều này làm tăng khả năng xử lý của bộ vi xử lý kiến trúc Intel® Core™ lên đáng kể giúp hiệu quả xử lý của toàn hệ thống tăng hơn – đặc biệt là đối với xử lý đồ họa và game 3D.

4. Công nghệ Intel® Intelligent Power Capability: công nghệ này cho phép kích hoạt và cung cấp điện cho những nơi có nhu cầu (dựa trên hệ thống transistors), trong trường hợp không có nhu cầu thì hệ thống sẽ không được cung cấp điện nhằm giảm lượng điện năng tiêu thụ đáng kể mà không ảnh hưởng đến hiệu suất hoạt động của toàn hệ thống.

5. Intel® Smart Memory Access: sắp xếp và tải dữ liệu theo trình tự giúp tăng băng thông xử lý dữ liệu cũng như hiệu quả hoạt động của toàn hệ thống.

Để biết thêm thông tin kỹ thuật, người sử dụng có thể truy cập vào website: http://support.intel.com





Nếu có nhu cầu sử dụng, vui lòng liên hệ với các đại lý của Intel hoặc một trong những nhà phân phối sau:

eSys Technologies JSC
408 Cao Thắng, Q 10 - HCM
(08) 8 622 625
12 – 14A Trung Hòa, Cầu Giấy - Hà Nội
(04) 7 831 579
59 Thái Phiên - Đà Nẵng
(0511) 561 568

Minh Thông Informatic JSC
116B Bùi Thị Xuân, Q1 - HCM
(08) 9 254 622

Viết Sơn Informatic Co., Ltd
150 Ter Bùi Thị Xuân, Q1 - HCM
(08) 9 250 406

68 Ngõ 16 Hoàng Cầu, Đống Đa - Hà Nội
(04) 5 145 139

DƯƠNG QUỐC ÂN
GIÁM ĐỐC KỸ THUẬT
INTEL VIỆT NAM & ĐÔNG DƯƠNG

Cách đây 2 năm, có một trò chơi khi ra đời đã gây nên cơn sốt nho nhỏ trong làng game PS2 và rất được các game thủ, đặc biệt là những fan âm nhạc, ưa chuộng vì đã hồi sinh niềm đam mê thể loại rock bốc lửa, hừng hực sức sống. Đó là Guitar Hero. Người chơi có cảm giác của một ngôi sao thực thụ khi vừa lắng nghe rock vừa lắc lư theo nhạc trong khi tay không ngừng lướt trên các phím của bộ điều khiển hình cây đàn độc đáo. Chỉ sau một năm, Guitar Hero đã trở lại, vẫn với một bầu không khí đặc quánh hương vị rock nhưng càng nóng bỏng hơn bởi sự xuất hiện của một món "vũ khí bí mật".

Nào hãy thử tưởng tượng một chút. Bạn đang say sưa chơi nhạc theo những bản rock chát chúa. Mà đã gọi là chơi thì tất nhiên không thể ngồi một chỗ mà phải đứng dậy, lắc lư, vặn người để dòng máu rock đang sục sôi tới đỉnh bốc thành những bước vũ đạo cuồng nhiệt. Bỗng nhiên, "Rầm!", trời đất tối sầm, mở mắt ra bạn thấy mình đang nằm chỏng chơ trên đất, bản nhạc "bốc lửa" phút chốc chỉ còn là mớ âm thanh hỗn độn, đinh tai vì không còn ai biểu diễn. Lồm cồm bò dậy, bạn té ngửa là trong phút "xuất thần" bạn đã dạp nhầm sợi dây nối, mất thăng bằng và thế là toàn thân rơi bịch xuống nền nhà. Thật là mất hứng! Thậm chí, sau tai nạn này, bạn còn gặp phải những vấn đề khác như đứt dây, nút vỏ hay máy móc chập chờn!

Hãy rock cho "bốc lửa"!

Dĩ nhiên, không phải ai cũng hậu đậu đến mức dạp dây thường xuyên nhưng dù sao phòng bệnh vẫn hơn. Có thứ gì có thể thay cho "chiếc bẫy" dây này? Và thế là Guitar Hero 2 đã xuất hiện kèm theo một phiên bản mới toanh của bộ điều khiển SG cũ vốn to bè trông giống cây đàn ghita trữ tình hơn là một cây đàn rock dũng mãnh. Nói một cách chính xác, phiên bản mới này được thiết kế lại mô phỏng theo cây đàn Gibson Explorer nổi tiếng với ngoại hình thon thả hơn kèm theo những đường cong thanh thoát, hiện đại; hai màu đen trắng cùng hàng nút màu phối hài hòa như thổi bùng lên không khí rock trong mắt những ai đang chiêm ngưỡng nó. Đặc biệt, điểm nổi trội là nó hoàn toàn "không dây". Toàn bộ thiết bị được kết nối với một đầu thu phát tín hiệu cắm vào cổng gamepad. Cảm giác điều khiển, trình diễn rock hẳn sẽ phải "tự do như chim trời" khi chúng thoát được "cái bẫy" dây nhợ lòng thòng.

Tuy đập vào mắt người chơi ở ngoài hộp đựng là biểu tượng Wireless (không dây) lại thêm những thông số kỹ thuật "rất đáng sợ" nhưng thực tế thao tác lắp đặt và sử dụng lại đơn giản vô cùng. Hơn nữa, bạn không hề gặp khó khăn với dây nhợ khi tìm cách lôi cây đàn ra khỏi hộp. Tất cả phụ kiện bao gồm thân đàn, đế dựng đứng, đầu thu phát nhỏ như gói thuốc và sách hướng dẫn sử dụng. Khi chơi bạn chỉ cần cắm đầu thu phát vào vị trí gamepad, lắp 4 pin tiểu AA vào cây đàn, bật công tắc và chờ cho tín hiệu trên đầu thu phát sáng lên là có thể nhập cuộc chơi mà không cần chỉnh sửa gì khác.

Nếu bạn chưa từng chơi qua Guitar Hero bản đầu tiên thì cũng không phải lo lắng. Đây là một game có dạng nhịp điệu, nghĩa là game sẽ phát một bản nhạc rock và

chạy các nốt màu trên màn hình. Nhiệm vụ của người chơi là phải bấm các phím trên cây đàn trùng với các nốt đó và "khẩy" nhẹ cần gạt trên thùng đàn. Nếu thực hiện ăn khớp, bản nhạc sẽ cứ thế chơi từ đầu đến cuối, điểm số tăng dần. Thỉnh thoảng, nếu thích bạn còn thêm vào hiệu ứng nhão băng, méo tiếng hoặc dựng đứng cây đàn ở những đoạn cao trào để lấy thêm điểm thưởng.

Tập và thi đấu!

Cái hay của Guitar Hero ở chỗ các bản nhạc được chọn lọc rất kỹ lưỡng và nhà sản xuất không hề tùy tiện trong khâu thiết kế. Các nốt được phân bổ theo một trình tự hợp lý và phối hợp với nhau rất vừa vặn với các ngón tay của người chơi. Không quá khó cũng không quá dễ bởi người chơi có thể điều chỉnh độ khó của bài hát. Nếu muốn vừa chơi vừa thưởng thức thì cấp độ Easy cũng đã quá đủ cho một game thủ trung bình. Ngược lại nếu muốn thử sức mình thì những bản rock đòi hỏi sự kết hợp giữa 5 phím khác nhau sẽ là thử thách rất hấp dẫn. Chính ở cấp độ này người chơi mới thưởng thức được chất cuồng nhiệt của một "rocker" thực thụ. Những ngón tay như múa trên phím, cơ thể nóng lên bởi nhịp độ của bài hát ngày càng tăng và cái đầu không ngừng lắc lư như muốn bùng nổ theo tiếng gào thét của ca sĩ. Tất cả đã đẩy niềm đam mê rock lên cực điểm.

Cũng bởi vì bản cũ đã được làm quá tốt nên ở phiên bản Guitar Hero này ít có thay đổi mang tính cách mạng mà chủ yếu là nối dài thêm danh sách những bản rock. Quan trọng nhất trong GH2 là sự xuất hiện của một chế độ chơi mới Practice Mode. Trong chế độ này, game cho phép bạn chơi từng phần của bản nhạc như "in-trô", điệp khúc, solo hay chuyển tiếp cũng như điều chỉnh tốc độ rơi của các nốt. Chế độ Practice Mode ra đời có lẽ nhằm đáp ứng nguyện vọng của đa số game thủ muốn thử sức ở nhiều độ khó khác nhau để luyện tập trước khi tiếp tục phần chơi đơn.

Ngoài ra, nếu không thích chơi một mình thì GH2 còn có 3 chế độ chơi nhiều người để chọn lựa. Hai người bạn có thể cùng "chiến đấu" với Cooperative Mode, một người đánh chính, một người đệm bass hoặc ngược lại. Thích "choảng" nhau thì đã có hai chế độ Face-Off và Pro Face-Off để cùng nhau so tài xem ai múa được nhiều phím hơn.

Buồn ơi chào mi

Những ngày nóng của Hà Nội hay miền Trung, những hôm mưa tầm tã ở thành phố Hồ Chí Minh từ nay không còn cho bạn có cơ hội để buồn nữa! Nào hãy ngồi xuống, không! đứng lên, chơi vài bản rock trong nhịp ơi ả hay tiếng mưa rơi rả rích ran không phải là ý tưởng tồi. Thậm chí, nếu không muốn nói mưa và rock là sự kết hợp cực kì đột phá. Thêm nữa, chính nhờ hình dáng mới của cây đàn và dẹp được mớ dây nhợ nên bạn tha hồ "bốc cháy" theo các bản rock. Với vũ khí mới nhẹ hơn, tự do hơn khiến cho việc xoay trở cũng như nhảy nhót theo nhạc dễ dàng hơn bao giờ hết. Hãy cẩn thận, vì có khi chỉ sau vài phút dạo đầu là bạn không còn kìm được dòng máu rock cuồn cuộn trong cơ thể, tuôn trào theo bài We Will Rock You nóng bỏng sục sôi nữa kìa!

XUÂN YẾN

ƯU

- Cách chơi độc đáo.
- Có hỗ trợ co-op.
- Số lượng bài hát phong phú.

KHUYẾT

- Chưa nhiều đột phá khi so sánh cùng phiên bản đầu.

* Để tìm hiểu thêm thông tin chi tiết về phụ kiện của trò chơi bạn có thể tham khảo thêm tại **cửa hàng Mimi** 114 hoặc 55A Pasteur, Quận 1, Tp Hồ Chí Minh.

TENCHU® Z

THÍCH KHÁCH

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

TENCHU Z	
PHÁT HÀNH	FromSoftware
PHÁT TRIỂN	K2
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	12/6/2007
ESRB	Mature

Sau hai năm chờ đợi, phiên bản next-gen của Tenchu với cái tên ngộ nghĩnh Z cuối cùng cũng đã ra mắt. Tuy nhiên, trái ngược hoàn toàn với mong đợi, trò chơi đã khá sa lầy ở hầu hết các khía cạnh, từ phong cách dẫn truyện, thiết kế màn chơi, AI và cả cơ chế đồ họa...

Nếu bạn từng say mê cốt truyện đầy bi hùng và đậm chất "nhẫn giả" trừ gian diệt ác của các bản trước đây, Tenchu Z sẽ đem lại một vị đắng! Toàn bộ trò chơi không có một cốt truyện rõ ràng, bạn xuất phát với vai trò của một ninja vô danh thuộc môn phái Azuma dưới trướng của lãnh chúa Goda. Sư phụ của bạn giờ đây là "cựu binh" Rikimaru, người hùng của các phiên bản Tenchu trước. Lãnh địa của Goda bị một thế lực

hắc ám mới là Ogawara de dọa và trước khi bước vào trận chiến lớn, những cuộc chiến bí mật đã bắt đầu với lực lượng ninja và gián điệp của cả hai phe. Nhiệm vụ của bạn trải dài suốt trò chơi là thu thập thông tin của đối phương, ám sát tướng quân, thanh trừ nội bộ, phá hoại căn cứ đối phương, đánh cắp mật thư… Tuy nhiên, vấn đề sẽ nảy sinh nếu bạn đã quá quen với hình tượng Rikimaru hay Ayame trước đây. Bạn sẽ thấy nhân vật mình điều khiển cực kì nhạt nhẽo và thiếu cảm xúc vì vai trò của anh ta (cô ta) hoàn toàn lạc lõng giữa cuộc chiến của hai tộc Ogawara và Goda. Các đoạn cắt cảnh trong trò chơi chỉ xoay quanh những mưu đồ và chiến lược của hai bên chứ không đề cập đến nhân vật bạn đang điều khiển. Điều duy nhất bạn làm trong trò chơi là nhận nhiệm vụ và thực hiện. Không cảm xúc, không có bản sắc riêng, thậm chí không có cả chức năng "lyp-sync" trong các đoạn cắt cảnh, nhân vật ninja của bạn trở nên hoàn toàn vô hồn và thiếu sức hút. Rõ ràng, khâu sáng tác cốt truyện và thiết kế nhân vật đã không có được chất keo gắn kết cần thiết. Trò chơi giống như một xê ri những nhiệm vụ độc lập hơn là một chuỗi nhiệm vụ hoàn chỉnh.

Tùy biến nhân vật và nâng cấp

Nếu nhìn ở mặt tích cực, Tenchu Z cũng có chút gì đó gỡ gạc cho sự sụp đổ về mặt cốt truyện: chức năng "trang điểm" bề ngoài của các nhân vật. Khi bắt đầu trò chơi, bạn được phép tùy biến các yếu tố như giới tính, vẻ mặt, tóc, kiểu áo quần, giày, giáp tay và chân, khăn choàng và cả những vật dụng nhỏ nhặt như vỏ kiếm. Bạn cũng có thể tùy biến thêm một nhân vật phụ đi theo, nhưng khá buồn cười vì nhân vật này chỉ xuất hiện trong vài cảnh cutscene và bất ngờ… chết vào giữa trò chơi, thậm chí bạn cũng không có cơ hội điều khiển nhân vật này. Việc "customize" này tuy có vẻ vui mắt và độc đáo nhưng hoàn toàn không hề ảnh hưởng đến cách chơi của Tenchu Z. Điều này có nghĩa là, nếu bạn chọn bộ đồ đen khi đi các nhiệm vụ ban đêm thì cũng không có lợi thế hơn khi chọn bộ đồ màu khác. Một trường hợp tương tự, bạn trang bị bộ áo giáp cho nhân vật nhưng cuối cùng thì "hắn" vẫn chịu sát thương y như đang mặc áo vải. Ngoài mục đích "màu mè", yếu tố tùy biến bề ngoài của nhân vật không để lại nhiều ấn tượng, ngoài một số tình huống hài hước như bạn trang bị cho chàng ninja một chiếc…trâm cài tóc của geisha (kỹ nữ Nhật).

Ngoài về ngoài, bạn có thể tùy biến 3 thuộc tính khác của nhân vật là máu (vitality), sức khỏe (strength) và tốc độ (agility). Sự tinh chỉnh ba yếu tố này khá kì lạ: không dựa vào điểm kinh nghiệm để nâng cấp, mà nâng cấp thủ công - muốn tăng yếu tố này thì phải giảm yếu tố kia. Điều này giúp bạn thoải mái điều chỉnh năng lực nhân vật tùy theo kiểu nhiệm vụ thực hiện. Đối với những nhiệm vụ cần sự nhanh nhạy như đánh cắp mật thư hay thu thập vũ khí, bạn có thể chỉnh thanh "agility" cao lên và giảm hai yếu tố kia lại; những màn phải hạ thủ toàn bộ đối phương hoặc đấu boss, "strength" và "vitality" lại được đặt lên hàng đầu. Ngoài ra, tùy vào số tuyệt chiêu (Secret Arts) và kĩ năng (Skills) mua được, bạn có thể "gán" cho nhân vật khả năng thực hiện những nhiệm vụ cụ thể.

Thiết kế màn chơi và cơ cấu "stealth"

Đúng như hứa hẹn của nhà phát triển, Tenchu Z có tất cả 50 màn chơi diễn ra suốt chiều dài cuộc chiến Goda-Ogawara. Tuy nhiên, 50 màn chơi này thực chất chỉ gồm 10 màn được thiết kế khác nhau, 40 màn còn lại chỉ là thay đổi cơ cấu nhiệm vụ. Bạn sẽ bắt gặp mình đi lại màn chơi đó từ 3 đến 4 lần, chỉ khác là các mục tiêu sẽ thay đổi. Bối cảnh các màn chơi bao gồm các dinh thự của những tên trọc phú độc ác, những ngôi làng bỏ hoang, căn cứ địa của đối phương và cả khu vực hải cảng của cướp biển nước ngoài. Mặc dù được lặp lại, các màn chơi cũng có chút thay đổi nhỏ như thời điểm (sáng và tối), thời tiết, nhưng nhìn chung vẫn không giảm được cảm giác nhàm chán.

Cơ cấu hành động bí mật (stealth-action) ở Tenchu Z cũng đơn giản như những người tiền nhiệm. Để thực hiện những pha hạ thủ bí mật (stealth kill), bạn căn cứ vào thanh đo KI meter để nhận biết khoảng cách giữa nhân vật và đối thủ gần nhất. Thanh đo này được nâng cấp thêm chức năng sáng-tối, âm thanh và mùi vị. Chức năng sáng-tối được xem là khá sáng giá ở Tenchu Z, vì biểu thị được vị trí bạn ẩn mình đã thực sự an toàn hay chưa, hay bạn còn có thể lợi dụng nấp vào các lùm cây hoặc góc tường tối tăm mà lính gác không thể nhận ra. Chức năng âm thanh và mùi vị thực sự không có ý nghĩa lắm, vì lính canh tỏ ra khá chậm chạp khi nhận biết một "nhẫn giả" đang tiến đến gần. Các pha stealth kill của bản này cũng có những nét mới. Bạn có thêm tùy chọn đánh bất tỉnh đối phương thay vì hạ thủ. Đây là một lợi thế lớn cho bạn khi đối phó với những dân vô tội xuất hiện trong màn chơi. Sau mỗi nhiệm vụ, bạn sẽ được

đánh giá cấp độ Ninja từ 1 (kém nhất) đến 5 (giỏi nhất). Tuy nhiên, nếu bạn chỉ hoàn thành màn chơi với mục tiêu bắt buộc, điểm kinh nghiệm của bạn sẽ không cao. Trò chơi còn căn cứ vào số lượng stealth kill bạn thực hiện và số lần bị phát hiện.

AI của những tên lính gác trong Tenchu Z hầu như không hề được nâng cấp so với các bản trước, thậm chí còn kém cỏi và chậm chạp hơn rất nhiều. Khi phát hiện ra bạn, chúng chỉ truy đuổi trong khoảng vài chục giây, sau đó quay qua quay lại tìm kiếm rồi... quay về qui trình đi tuần cũ. Suốt 50 nhiệm vụ, nếu như không quan tâm đến thứ hạng và điểm kinh nghiệm, bạn có thể chạy thẳng đến mục tiêu mà không cần phải sử dụng phương pháp "stealth" truyền thống. Một màn chơi có thể tiêu tốn 20 phút nếu như đi kiểu "stealth" một cách nắn nót, hoặc chỉ không đầy 2 phút nếu như bạn "càn". Thử thách của trò chơi càng giảm đi khi bạn chỉ có đúng 3 trận đấu boss và thậm chí hạ gục những nhân vật này một cách dễ dàng nếu như biết lợi dụng địa hình địa vật. Vì lí do khách quan, người viết không có cơ hội thử qua mục chơi co-op online nhưng với hệ thống AI kém và quá ít thử thách, phối hợp nhiều người chỉ càng khiến trò chơi dễ dàng và nhàm chán hơn.

Đồ họa và âm thanh

Tiếp xúc lần đầu với Tenchu Z, bạn sẽ khó tin vào mắt mình đây là một game của máy Xbox 360. Hình ảnh môi trường và nhân vật cực kì thiếu chi tiết và sống động. Nếu để ý kĩ, bạn sẽ nhận ra những vết răng cưa trên hình mẫu nhân vật, không chỉ trong gameplay mà cả trong các đoạn phim dựng sẵn. Tuy nhiên, điều đáng phiền trách nhất là động tác của các nhân vật cực kì thô ráp chứ không mềm mại như những ninja mà bạn từng biết. Chuyển động của nhân vật được thực hiện khá nghèo nàn khi không có sự khác biệt dù điều khiển ninja nam hay nữ: rập khuôn một mẫu, từ đi bộ, chạy và cả những pha stealth kill.

Âm thanh của trò chơi cũng được thực hiện khá ít ỏi khi toàn bộ chỉ có khoảng 5 bản nhạc nền dành cho tất cả nhiệm vụ. Ấn tượng duy nhất mà người viết có về mặt âm thanh là bản nhạc mở đầu nghe khá hay và đậm phong cách Nhật Bản.

Thất vọng...

Không có những cải tiến vượt bậc ở cách chơi và nghèo nàn trong xây dựng nội dung, Tenchu Z đã không thỏa mãn được những khát khao của các fan khi được đưa lên tầm "next-gen". Trò chơi chỉ có một số ưu điểm nhỏ khi vẫn giữ lại phong cách ninja truyền thống của các bản trước cùng những pha stealth kill mạnh mẽ và đẹp mắt. Nếu là fan kì cựu của Tenchu, bạn sẽ nhắm mắt cho qua những khuyết điểm lồ lộ ở nhiều khía cạnh, nếu không, đưa Tenchu Z vào bộ sưu tập quả là sự lãng phí tiền bạc lẫn thời gian.

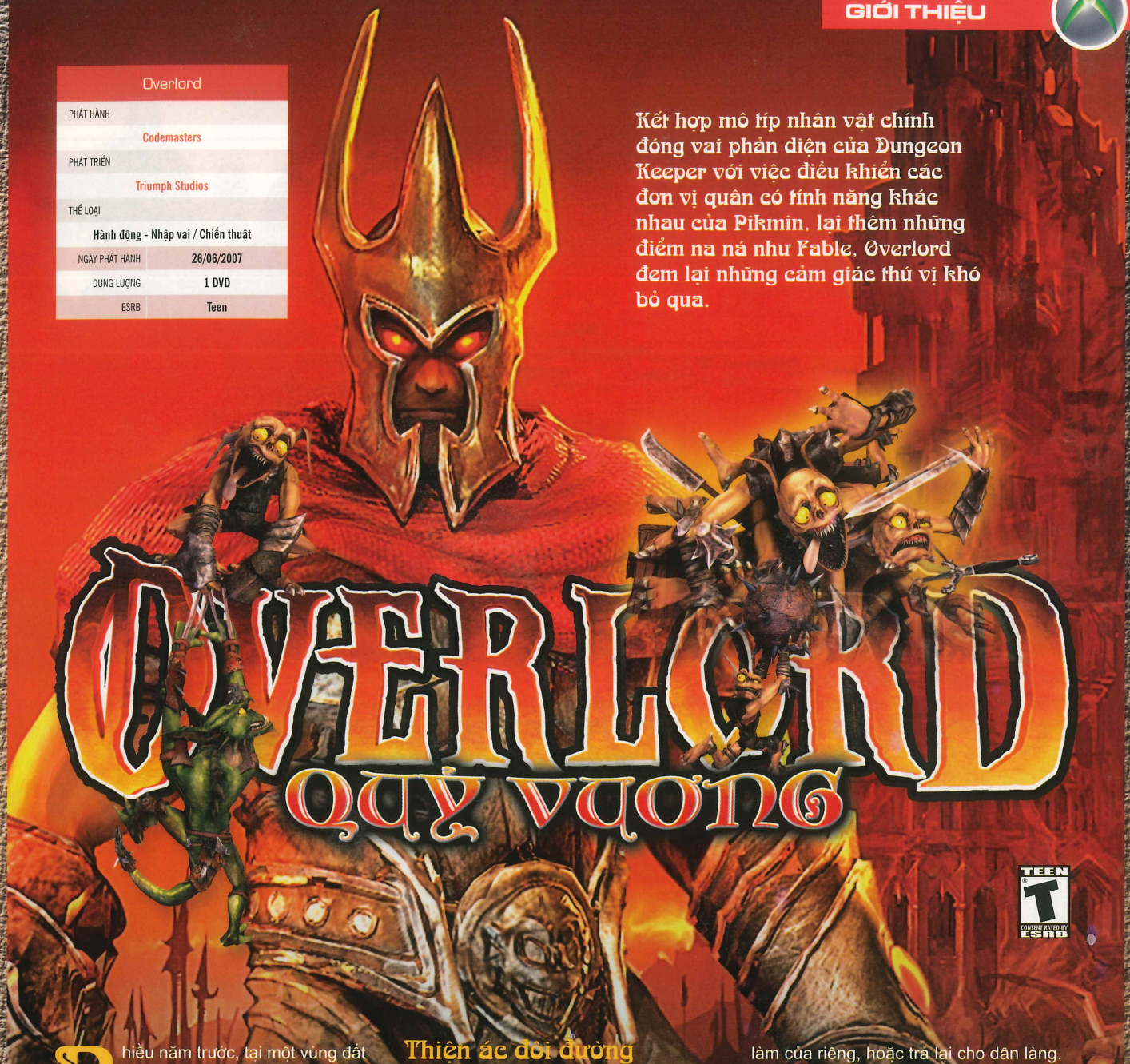
CẨM TÚ

ƯU:
- Những pha stealth kill đẹp mắt
- Bài hát mở đầu hay và ấn tượng

KHUYẾT:
- Thiết kế màn chơi đơn điệu và nhàm chán.
- Yếu tố nâng cấp nhân vật không thực sự hiệu quả.
- Đồ họa quá kém.

Overlord	
PHÁT HÀNH	
Codemasters	
PHÁT TRIỂN	
Triumph Studios	
THỂ LOẠI	
Hành động - Nhập vai / Chiến thuật	
NGÀY PHÁT HÀNH	26/06/2007
DUNG LƯỢNG	1 DVD
ESRB	Teen

Kết hợp mô típ nhân vật chính đóng vai phản diện của Dungeon Keeper với việc điều khiển các đơn vị quân có tính năng khác nhau của Pikmin, lại thêm những điểm na ná như Fable, Overlord đem lại những cảm giác thú vị khó bỏ qua.



Nhiều năm trước, tại một vùng đất thanh bình, xuất hiện Quỷ Vương vô cùng độc ác và tham lam. Với đội quân Minion (quỷ lùn) trong tay, Quỷ Vương đã chinh phạt nhiều vùng đất và thu gom của cải về toà tháp của mình. Không thể chịu đựng sự cai trị tàn bạo đó, đã có 7 vị anh hùng thuộc các chủng loài khác nhau: Human (Con Người), Halfling (Người Nhỏ Bé), Dwarf (Người Lùn) và Elf (Tiên) tập hợp lại và tiêu diệt Quỷ Vương. Toà tháp của Quỷ vương trở thành một đống đổ nát và tàn quân phải rút vào bóng tối. Thời gian cứ trôi qua cho đến ngày mà bạn, một người vô danh bí ẩn được các quỷ lùn phát hiện và cứu sống tại phế tích của toà tháp trước kia. Được xem như người kế vị Quỷ Vương, bạn nhận được sự phục tùng vô điều kiện của quỷ lùn và từ đó bắt đầu một hành trình dài gây dựng lại quyền lực...

Thiện ác đôi đường

Với cốt truyện được xây dựng trên bối cảnh như thế, bạn sẽ dễ nhận thấy game đi theo mô típ nhân vật chính đóng vai phản diện tương tự như trò chơi quá nổi tiếng là Dungeon Keeper, một hướng đi "lạ" nhưng lại dễ dẫn đến thành công nếu biết khai thác đúng cách. Trong trò chơi, bạn có thể xua quân tấn công các vườn hoa và ruộng bí ngô của người dân; tấn công đàn cừu lẫn người chăn cừu trong tiếng reo hò khoái trá của đám thuộc hạ... Ở một vài đoạn, game sẽ cho ta lựa chọn một trong hai cách giải quyết vấn đề. Điểm hay là game không hướng đến tính cực đoan mà để người chơi trở thành một nhân tố góp phần quyết định diễn tiến khi bạn phải chọn giữa thiện hoặc ác. Ví dụ, sau khi lấy lại được kho thực phẩm của dân làng bị Melvin cướp đi, bạn được chọn hoặc giữ làm của riêng, hoặc trả lại cho dân làng. Lựa chọn đầu tiên giúp bạn gia tăng khối tài sản của mình, nhưng lựa chọn thứ hai có thể giúp bạn chiếm được cảm tình của dân làng và được xem như một vị anh hùng. Sẽ có vài lựa chọn như thế và có một số lựa chọn mang tính quyết định đến danh tiếng thiện hoặc ác của bạn và đưa đến những diễn biến tiếp theo khác nhau, quyết định những phần thưởng khác nhau khi kết thúc game. Trở thành thiện hay ác, tất cả đều do bạn quyết định nhưng mục tiêu cuối cùng vẫn luôn là xây dựng lại đế chế của mình và giải quyết "ân oán giang hồ". Điểm thú vị là 7 vị anh hùng sau chiến thắng trước Quỷ Vương đã trở nên tha hóa và sa vào vết xe đổ của chính kẻ mà mình vừa tiêu diệt - nô lệ cho những đức tính xấu như tham lam, đầy dục vọng, đố kị, tàn bạo hay tự kiêu.

Binh đoàn đa dạng

Có lẽ điều mang lại sinh khí và sự hấp dẫn nhất cho Overlord chính là binh đoàn quỷ lùn. Chúng đóng vai trò chủ đạo trong mọi hành động từ tấn công, dọn chướng ngại vật cho đến vận chuyển đồ vật và châu báu về địa điểm tập kết để chuyển về tòa tháp của bạn. Thông qua số châu báu thu thập được, bạn còn có cơ hội phục hồi tòa tháp tráng lệ như xưa và mua sắm thêm các vật dụng trang trí cho thêm phần đẹp mắt. Khởi đầu chỉ với một loại quỷ lùn nâu và khả năng điều khiển tối đa 5 quỷ lùn, dần dần bạn sẽ phát triển khả năng lãnh đạo lên tối đa 50 con thuộc cả 4 loại quỷ lùn khác nhau. Mỗi loại đều có những khả năng đặc biệt và công dụng riêng. Nếu đã từng chơi qua loạt game Pikmin, bạn sẽ thấy khá quen thuộc với lối chơi này.

Các chú quỷ lùn được thiết kế với vẻ ngoài rất hiếu động và luôn có những cử chỉ ngộ nghĩnh, hài hước. Thử xua 1 đoàn quỷ lùn tấn công vào một bàn tiệc, bạn sẽ chứng kiến cảnh chúng nốc cạn các vò rượu và sau đó say xỉn quậy phá; nếu xua chúng tấn công ruộng bí hoặc dàn cừu và quan sát chúng chạy nhảy tứ tán, xáo tung mọi thứ có thể đem lại cho bạn những giây phút khá thích thú.

Việc điều khiển quỷ lùn tương đối dễ dàng nhờ cách bố trí nút khá hợp lý trên tay bấm của X360. Mặc dù game có cách chơi theo dạng hành động nhập vai pha lẫn chiến thuật nhưng có lẽ trong các trận chiến thì yếu tố chiến thuật được đề cao hơn cả khi bạn phải lùi lại phía sau và ra mệnh lệnh cho đoàn quân của mình mà ít khi trực tiếp tham chiến. Thậm chí, nếu đích thân tham chiến thì tính hiệu quả đòn đánh của bạn cũng không cao lắm; bạn nên đứng ngoài sử dụng phép thuật hỗ trợ và điều chỉnh mệnh lệnh kịp thời. Những toán lính thông thường ít có khả năng gây khó dễ nhưng trận đấu với các con trùm hoặc một số đối thủ đặc biệt đòi hỏi bạn phải có chiến thuật hợp lý và biết tiến thoái đúng thời điểm nếu không muốn "nướng" hết quân của mình.

Một điểm mạnh của game là những chú quỷ lùn có AI được xem là khá "thông minh". Khi tiêu diệt được đối thủ có vũ khí hoặc trang phục rơi ra thì chúng sẽ tự động nhặt lấy và sử dụng mà không cần đợi bạn ra lệnh. Thế nên, chẳng mấy chốc, đoàn quân của bạn sẽ có vẻ ngoài khá khác nhau, một số cầm dao, số khác lại cầm gậy, thậm chí còn có cả sừng bạch kỳ mã, vài chú đội nón sắt, chú lại đội nón đầu bếp, thậm chí những thứ vô bổ như bộ da chuột, vỏ bí ngô... Những món trang bị và vũ khí này sẽ làm tăng thêm sức mạnh tấn công và phòng thủ cũng như điểm xuyết cho ngoại hình của chúng thêm bắt mắt.

Ấn tượng...

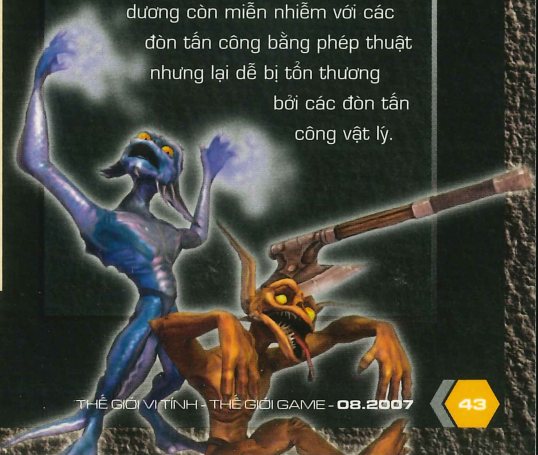
Overlord đem lại ấn tượng khá tốt ngay từ đầu cho đến khi kết thúc game. Có thể nói không ngoa rằng đồ họa và âm thanh của game dễ dàng chinh phục người chơi. Từ nhân vật chính cho đến các chú quỷ lùn

đều được thiết kế sinh động và đẹp. Cả một đoàn quân đông đúc 50 chú quỷ lùn với đủ các loại vũ khí và trang phục khác nhau túa ra tấn công đủ mọi hướng và số đối thủ cũng đông tương đương mà game vẫn không bị giảm khung hình có thể làm bạn hài lòng. Phần ngoại cảnh cũng không kém cạnh với các bối cảnh được thiết kế khá chi tiết, từ cánh đồng lúa vàng trải dài đến tòa thành chìm trong lửa đỏ hay đầm lầy ngập nước mênh mông... Phần nội cảnh các tòa nhà hay lâu đài cũng đáng chiêm ngưỡng không kém.

Âm thanh thậm chí có phần còn hơn cả đồ họa. Nhạc nền không quá nổi bật nhưng lại không làm người chơi "cả thèm

HỖI LŨ QUỶ LÙN!

- **Brown minion (quỷ lùn nâu):** Đơn vị cận chiến chủ yếu, có thể sử dụng tất cả các loại vũ khí và trang phục lấy được của đối phương để tăng sức tấn công và phòng thủ của mình. Tấn công mạnh, chịu đòn cao, quỷ lùn nâu luôn đóng vai trò tiên phong trong các trận chiến.
- **Red minion (quỷ lùn đỏ):** Đơn vị tấn công tầm xa rất hiệu quả với các quả cầu lửa; có khả năng miễn nhiễm với lửa và có thể dọn sạch các đống lửa cản đường.
- **Green minion (quỷ lùn xanh lục):** Đóng vai trò của một thích khách nhờ khả năng tàng hình và tấn công bất ngờ từ sau lưng đối phương với sức công phá rất lớn; có khả năng miễn nhiễm với chất độc và hóa giải độc chất cản đường.
- **Blue minion (quỷ lùn xanh dương):** Đơn vị có vai trò hồi máu và hỗ trợ, có thể hồi sinh đồng đội bị chết trong trận chiến. Ngoài khả năng di chuyển được trong môi trường nước, quỷ xanh dương còn miễn nhiễm với các đòn tấn công bằng phép thuật nhưng lại dễ bị tổn thương bởi các đòn tấn công vật lý.



Với phiên bản dành cho PC, ấn tượng và kinh nghiệm làm Quỷ vương là những cảm giác thú vị. Quỷ vương cũng phải đối nhân xử thế vậy.

QUỶ VƯƠNG VÀ KẺ THÙ

Từ lúc được hồi sinh, tân Quỷ vương được đám tay sai "nhồi nhét tư tưởng" rằng vị Quỷ vương trước kia đã bị một nhóm những kẻ được mệnh danh là anh hùng tiêu diệt. Vì thế, tân Quỷ vương có nhiệm vụ trả thù cho "bậc tiền bối". Tuy kẻ thù của Quỷ vương nay đã tha hóa: hoàng tử béo ú của dân Halfling là con sâu rượu ở Meadow Hill, anh hùng của người Elf - Oberon chìm trong những cơn ác mộng ở Evernight, còn hiệp sỹ William xứ Heaven's Peak lại đam mê tửu sắc... song chuyện "thăm hỏi" chúng sẽ tốn khá nhiều công sức. Vì ngoài khả năng vốn có, bọn chúng còn ẩn náu khá kĩ, được che chắn bởi vô số chướng ngại vật.

QUỶ VƯƠNG VÀ NGƯỜI ĐẸP

Mải mê chinh phục hết vùng đất này đến vùng đất khác, đánh hết kẻ này đến kẻ kia, Quỷ vương không thể bỏ lại toà tháp hoang phế cho tên quản gia già nua. Lúc này, Quỷ vương cần phải có một lệnh bà để cai quản hậu cung. Theo lời đồn, xứ này có 2 cô gái cực kỳ xinh đẹp là Rose và Velvet. Mỗi cô đại diện cho một tính cách khác nhau. Có họ, Tower Heart sẽ khang trang hơn, và đám thuộc hạ cũng sẽ được "lên đời" nữa. Quá tuyệt. Nhưng chọn ai đây? Hay chọn cả hai? Chưa biết, nhưng cứ tìm đã. Thế là bên cạnh nhiệm vụ chính, Quỷ vương còn phải đi tìm người đẹp nữa.

"VỠ LÒNG" CHO TÂN QUỶ VƯƠNG:

Cách thu thập nhiều linh hồn để tạo ra đám yêu tinh dễ nhất là chui vào khu Dungeon, gọi những quái vật cần thiết ra, rồi chỉ việc đánh và đánh.

Mỗi yêu tinh đều có một thế mạnh riêng, vì thế hãy sắp xếp đội hình cẩn thận và sử dụng một cách hợp lý.

Nếu bị bí đường ở vùng đất này vì không có yêu tinh thích hợp, hãy chạy sang vùng đất khác để tìm đám yêu tinh đó.

Lưu Anh Tuấn

chóng chán", đã làm tốt nhiệm vụ từ đầu đến cuối. Các hiệu ứng âm thanh như tiếng lửa cháy tí tách, tiếng các đồ vật bị phá vỡ, tiếng huyên náo của một đợt tấn công đều được chăm chút. Tiếng nói của các nhân vật đều được lồng có hồn cho dù của nhân vật dẫn truyện Gnarl hay chỉ là một người dân làng bình thường. Đặc biệt bạn sẽ không thể nào quên được giọng léo nhéo của chú quỷ lùn Jester, luôn quanh quẩn theo chân mỗi khi bạn trở về toà tháp và luôn miệng xưng tụng bằng những mỹ từ khác nhau.

Với cốt truyện có kết cục hơi khác nhau tùy thuộc vào việc bạn lựa chọn thiện hoặc ác nên game có giá trị chơi lại cao nếu bạn muốn khám phá mọi bí mật. Kết hợp giữa thể loại hành động nhập vai pha lẫn yếu tố chiến thuật, Triumph Studios đã thành công khi cuốn bạn theo cuộc chinh phạt của Quỷ Vương từ lúc nào không hay. Và nếu phần chơi đơn rất hấp dẫn vẫn chưa đủ thỏa mãn, bạn có thể chơi với nhiều người qua Xbox Live với 2 chế độ Co-Op Survival và Versus.

...chưa hoàn hảo

Tuy nhiên, game vẫn còn đó những khuyết điểm gây khó dễ cho người chơi. Dễ nhận thấy nhất là dù phải phiêu lưu qua những vùng đất rộng lớn hay các tòa nhà đồ sộ với nhiều phòng ốc, ngóc ngách nhưng game lại không hề hỗ trợ tấm bản đồ nào. Sẽ có lúc bạn nhận ra mình đang loay hoay vì lạc đường trong một vùng đất xa lạ hoặc mất phương hướng khi đang ở trong một căn phòng xó xỉnh của tòa nhà nào đó.

Mỗi khi nhận nhiệm vụ mới, game chỉ đơn thuần thông báo nội dung của nhiệm vụ mà không hề có một chỉ dẫn nào. Bạn phải tìm tòi, khám phá để tìm các manh mối có thể dẫn đến nơi hoàn thành nhiệm vụ.

Phần giải đố hầu hết không khó lắm và rất hấp dẫn dù một vài thách đố đầy thách thức. Một trong những phần chơi mà mọi người sẽ nhớ mãi đó là đoạn tìm thấy và đưa tổ quỷ lùn xanh dương về nhà, cả một cuộc hành trình dài đầy cạm bẫy nguy hiểm, những câu đố luôn gây khó dễ.

Dù hệ thống camera và điều khiển đã được cố gắng bố trí hợp lý nhằm tạo thuận lợi nhất cho người chơi, nhưng đôi khi bạn lại gặp rắc rối nhỏ từ chính những vấn đề này. Khi đối phương tấn công bất ngờ hoặc với nhiều loại quân, bạn dễ bị lúng túng dẫn đến điều khiển, lựa chọn quân sai lầm và có thể tổn thất nặng nề. Hệ thống camera thỉnh thoảng gây khó chịu khi không thể giúp bạn có cái nhìn bao quát mọi diễn biến.

Mỗi khi bạn di chuyển qua một khu vực mới hoặc quay về tòa tháp của mình, game lại tự động lưu (save). Việc này diễn ra khá thường xuyên nên bạn sẽ phải chờ đợi. Có lẽ game nên thay cơ chế này bằng những điểm lưu tạm sẽ đỡ mất thời gian hơn.

Cũng còn một vài lỗi khác như vài nhân vật đã "chết" nhưng khi quay lại chỗ cũ bạn vẫn bắt gặp các đoạn cắt cảnh có nhân vật đó hoặc đôi khi một số quỷ lùn bỗng dưng lạc mất không thể nào tìm lại được, chỉ còn cách nạp lại điểm save trước đó!

Cuộc chinh phục

Overlord với cách chơi độc đáo và những nét riêng của mình xứng đáng có được chỗ đứng trong bộ sưu tập của bạn. Game đã rất thành công khi xây dựng cho mình một lối chơi hấp dẫn cùng với mô típ nhân vật phản diện độc đáo. Có lẽ đã đến thời điểm bắt đầu cho cuộc phiêu lưu của đoàn quân quỷ lùn cùng với vị Quỷ Vương của mình, với mục tiêu là chinh phục ngay cả game thủ khó tính nhất.

XUÂN QUANG

ƯU

- Mô típ nhân vật chính đóng vai phản diện tạo nên lối chơi phá cách nhưng hấp dẫn.
- Các quỷ lùn luôn đem lại sự thích thú bằng hành động, cử chỉ trong trò chơi.
- Đồ hoạ và âm thanh chất lượng.

KHUYẾT

- Thiếu bản đồ trợ giúp làm người chơi đôi khi mất thời gian vì lạc đường.
- Cơ chế tự động save lại mỗi khi qua khu vực mới làm người chơi mất thời gian chờ đợi.
- Ở vài đoạn, hệ thống camera và điều khiển có thể gây khó khăn cho người chơi.

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

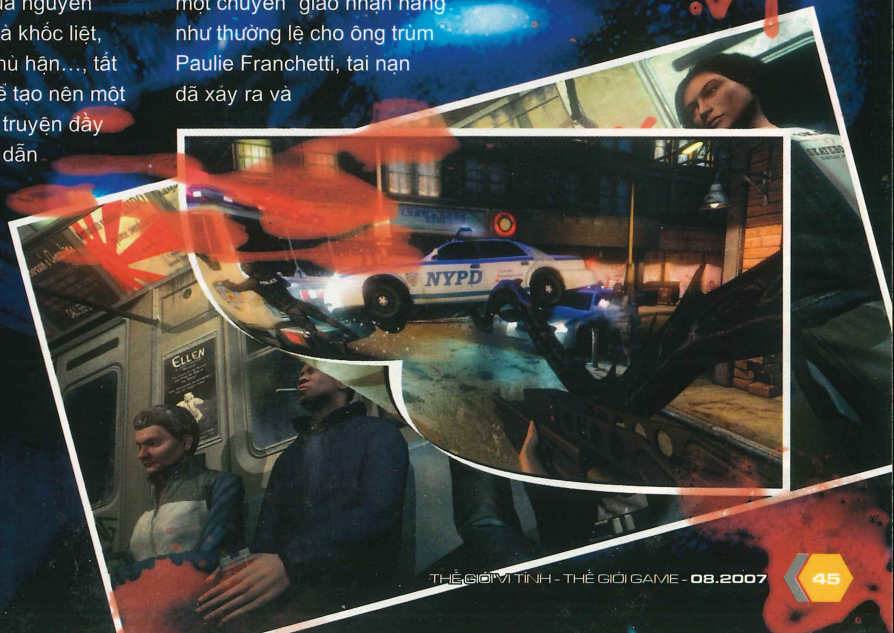
The Darkness	
PHÁT HÀNH	
2K Games	
PHÁT TRIỂN	
Starbreeze Studios	
THỂ LOẠI	
FPS	
NGÀY PHÁT HÀNH	25/06/2007
DUNG LƯỢNG	1 DVD
ESRB	Mature

Bóng tối quanh ta thật đáng sợ, nhưng bóng tối sâu thẳm trong tâm hồn còn đáng sợ hơn gấp nhiều lần.

Và rồi cuối cùng, Jackie cũng được ở gần bên Jenny dù chỉ là trong mơ. Được ngả mình trên băng ghế, đầu tựa vào lòng Jenny là tất cả hạnh phúc mà anh mong muốn nhất lúc này. Thời gian như ngừng lại để hai người được ở bên nhau thêm chút nữa trước khi Jackie tỉnh dậy để thấy đơn độc với bóng tối vây quanh… Một kết thúc buồn nhưng thật ấn tượng, The Darkness đã tạo được chỗ đứng trong lòng mọi người như thế đó.

Ngày định mệnh

The Darkness là game hành động góc nhìn thứ nhất (FPS) được phát hành trên hệ máy X360 và PS3. Chuyển thể từ bộ truyện tranh cùng tên của tác giả Marc Silvestri, game đã thành công khi giữ được cái thần của nguyên bản: lãng mạn và khốc liệt, yêu thương và thù hận…, tất cả hòa quyện để tạo nên một trong những cốt truyện đầy kịch tính và hấp dẫn nhất. Câu chuyện xoay quanh nhân vật chính Jackie Estacado, một chàng trai mồ côi từ nhỏ đã trở thành một thành viên trong gia đình mafia Franchetti. Biến cố lớn nhất đã xảy đến với Jackie vào ngày định mệnh - sinh nhật lần thứ 21 của mình. Trong một chuyến "giao nhận hàng" như thường lệ cho ông trùm Paulie Franchetti, tai nạn đã xảy ra và



càng tệ hơn là sau đó Jackie lại vướng vào một cái bẫy được sắp xếp từ trước. Nghĩ rằng Jackie đã phản lại mình, Paulie ra lệnh cho thuộc hạ truy sát anh. Trong tình thế hiểm nghèo, Jackie bất ngờ phát hiện khả năng sử dụng các năng lực siêu nhiên của mình thông qua The Darkness - một thực thể huyền bí ký sinh và di truyền trong dòng họ Estacado từ nhiều thế hệ trước. The Darkness sẽ trỗi dậy chiếm hữu hoàn toàn vật chủ vào năm 21 tuổi, đúng vào ngày xảy ra các biến cố định mệnh của Jackie. Jenny, người yêu của Jackie đã bị ông trùm sát hại và anh bắt đầu bước vào một cuộc chiến khốc liệt trên 2 mặt trận: tiêu diệt Paulie để trả thù và tiêu diệt The Darkness để tự chủ.

Ấn tượng Jackie Estacado

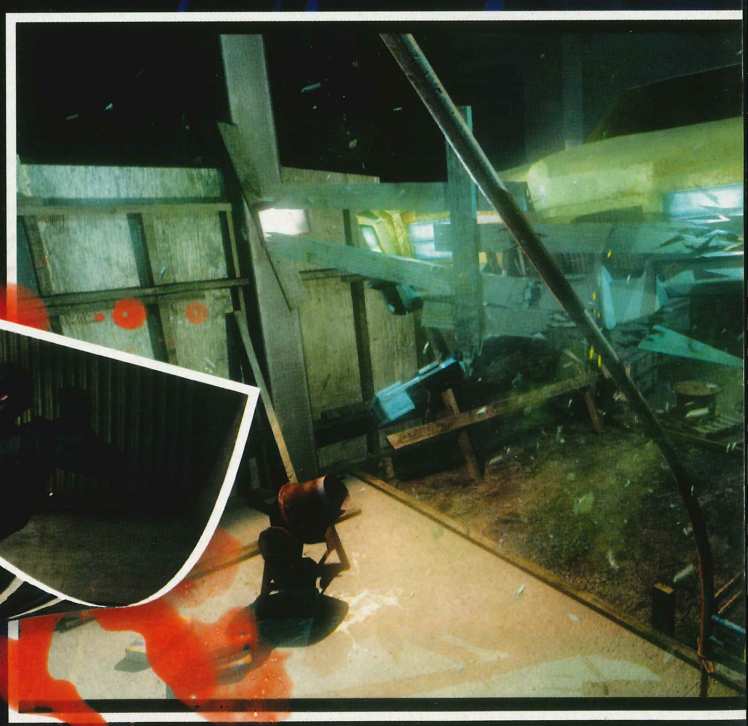
Nhân vật chính Jackie đã được Starbrezze Studios xây dựng thành công với hình tượng một sát thủ lạnh lùng nhưng đầy hấp lực, luôn toát ra sự điềm tĩnh ẩn trong vẻ ngoài rất lãng tử, đầy nam tính. Bản lĩnh của anh đã được chứng tỏ qua các cuộc đấu với các thành viên trong gia đình Franchetti với khả năng sử dụng thành thạo các loại vũ khí như shotgun, tiểu liên và nhất là có thể 2 tay 2 súng. Trò chơi cho ta nhiều lựa chọn để tồn tại trong mọi trận chiến. Sử dụng cách ngắm bắn bằng chấm laser tương tự như Resident Evil 4, bạn dễ dàng điều chỉnh tiêu điểm để thực hiện những pha head-shot. Bên cạnh đó, bạn còn được chứng kiến những pha tiếp cận và tung đòn kết liễu đối phương gọn ghẽ, đẹp mắt đặc trưng của Jackie.

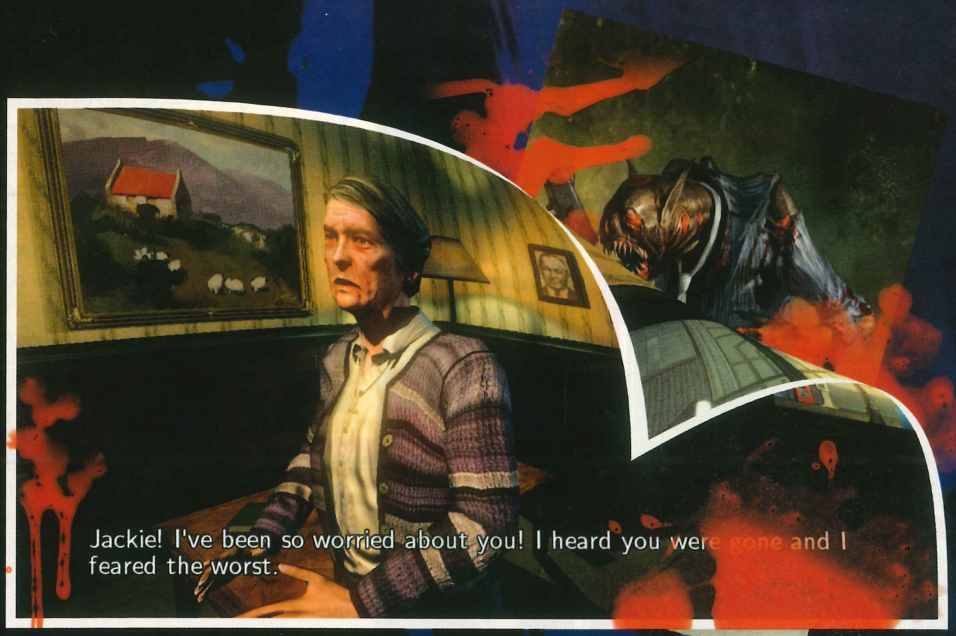
Tuy nhiên, không có nghĩa là với kỹ năng sát thủ, Jackie chỉ việc càn quét đối thủ một cách "dễ ăn". Nếu đánh giá thấp các tay súng của Paulie là bạn đang phạm phải sai lầm chết người. Có thể AI của đối phương không cao lắm nhưng kỹ năng bắn thì không chê vào đâu được và nếu khinh suất, bạn dễ dàng về bên kia. Game không sử dụng cột máu mà dùng cơ chế màn hình chuyển sang đỏ khi bị trúng đạn tương tự như các trò FPS khác gần đây, và nếu hạ gục hết đối thủ trong màn đó thì màn hình sẽ trở lại bình thường. Tuy nhiên cũng phải kể đến những hiệu quả phụ của việc bị trúng đạn như màn hình đỏ sẽ khó nhìn thấy đối thủ hơn hoặc có khi tốc độ di chuyển của bạn sẽ giảm xuống rất thấp và khả năng "do dắt" của bạn là khả chắc chắn. Nhưng điều đó cũng không phải là vấn đề lớn khi trò chơi cung cấp các điểm "check-point" gần nhau, giúp bạn tránh được nỗi phiền toái phải chơi lại cả một đoạn dài.

Quyền năng bóng tối

Tất nhiên, nếu chỉ là người bình thường thì Jackie không thể nào "một mình chống mafia" được. The Darkness đã cho anh khả năng sử dụng sức mạnh siêu nhiên để xông pha, làm cho cách chơi hấp dẫn hẳn lên khi vượt được khuôn khổ FPS thông thường. Có khá nhiều kỹ năng mà chúng đều có đất dụng võ càng tăng thêm tính phong phú của trò chơi. Sở hữu sức mạnh của bóng tối, bạn có thể triệu tập các xúc tu hình dạng như những con rắn đen đúa và hàm răng lởm chởm như quái vật trong Aliens versus Predator. Dark Tentacles cho phép bạn tóm lấy các vật thể nặng, xe cộ và thậm chí cả máy bay trực thăng và quẳng ra xa để tiêu diệt đối thủ hoặc mở lối đi mới. Creeping Dark thì cho phép bạn thử nghiệm cảm giác stealth-kill khi có thể lén lút vươn dài và tấn công đối thủ ở xa hay đằng sau các góc khuất, len lỏi vào các lối đi hẹp để kích hoạt các cơ quan hoặc thu nhặt các món đồ mà bình thường bạn không với tới được. Kết hợp chúng với khả năng sử dụng súng, bạn có thể tạo ra những đòn tấn công chí tử. Cảm giác dùng Dark Tentacles tóm lấy đối thủ quẳng lên không và kết liễu hắn trước khi rơi xuống đất thì ít game nào có thể sánh được. Để đối phó với đám đông đối thủ lăm lăm súng ống đang chờ bạn trong một căn phòng, bạn có thể tạo ra một black hole (lỗ đen) cuốn các đối thủ vào và dọn sạch cả căn phòng trong nháy mắt.

Game còn cho phép bạn triệu hồi các darkling, một dạng sinh vật tối tăm, để "chia lửa" phụ bạn và hỗ trợ rất tốt trong các trận chiến. Có 4 loại darkling khác nhau: Berserker, Gunner, Kamikaze và Light Killer. Berserker với những móng vuốt sắc như dao là một sát thủ cận chiến khủng khiếp; Gunner hỗ trợ cực tốt với hoả lực từ súng máy; Kamikaze luôn sẵn sàng làm tròn vai trò đánh bom cảm tử; và Light Killer có khả năng vô hiệu hoá các nguồn sáng để giữ cho đạo quân bóng tối của bạn luôn an toàn. Tuy nhiên,





ƯU

- Cốt truyện súc tích và hấp dẫn
- Âm thanh và đồ hoạ xuất sắc như một tác phẩm điện ảnh chất lượng cao.
- Các quyền năng bóng tối đem lại cách chơi thú vị.

KHUYẾT

- Trò chơi hơi ngắn.
- Các tư thế chết kỳ lạ.
- Bản đồ khó quan sát.

không phải lúc nào bạn cũng có thể sử dụng quyền năng to lớn này. Các quyền năng bóng tối không thể nào sử dụng được dưới các nguồn sáng mạnh hoặc vào ban ngày. Những lúc như thế, bạn chỉ có thể trông cậy vào tài năng bắn súng của Jackie.

Hào quang của bóng tối

Đã từng thành công vang dội với The Chronicles of Riddick trong quá khứ thì nay Starbreeze lại tạo được thành công không kém với The Darkness. Các màn chơi được thiết kế luân phiên giữa hai thế giới: thế giới về đêm của New York và The Hell, nơi The Darkness cai trị càng làm tăng sự kick thích, khiến người chơi cứ bị cuốn hết phần này sang phần khác. Đồ hoạ tuy không có được vẻ hoành tráng như Gears of War nhưng vẫn tạo được ấn tượng bởi nét riêng của mình. Không chỉ nhân vật chính Jackie được chăm chút bề ngoài mà các nhân vật khác cũng đều được đầu tư như thế. Các phương tiện giao thông, nội thất và ngoại cảnh cũng có thể làm bạn hài lòng. Các đối thủ thậm chí có thể biểu lộ cảm xúc của mình tùy theo diễn biến của game như thế nào. Bạn sử dụng Creeping Dark để lén lút tấn công tiêu diệt một tay súng thì sẽ thấy đồng đội của hắn gần đó hoảng loạn như thế nào. Không khí trong game luôn đem lại cho ta cảm giác rờn rợn và đầy chết chóc của thế giới ngầm về đêm hay đầy ma quái của The Hell. Hiển nhiên đa số cảnh nền trong game sẽ được đặt vào thời điểm ban đêm, nơi mà năng lực của Jackie có thể phát huy cao nhất. Xuất hiện thường xuyên trong game, những con đường vắng vẻ, u ám có thể làm quan ngại bước chân của mọi lữ khách. Tính thị vị và chất điện ảnh đã thể hiện khá đậm đặc. Có thể nói bóng tối của The Darkness đã thành công và có lực hút như "lỗ đen".

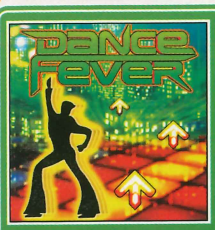
Càng tăng thêm sự hấp dẫn của game chính là phần lồng tiếng và âm thanh. Âm nhạc tô đậm chất kinh dị; lời thoại và lồng tiếng rất đặc trưng, đến cả cách phát âm theo kiểu người Ý và có chất lượng đến nỗi bạn tưởng như đang thưởng thức một bộ phim kinh điển về Mafia.

Tuy nhiên, ánh hào quang cũng phần nào lu mờ bởi một vài khuyết điểm. Chiều dài có thể hoàn thành trong khoảng trên dưới 10 giờ quả thật vẫn chưa "đã thèm" đối với một trò chơi hấp dẫn như thế. Phần "rag-doll" còn nhiều sai sót nên bạn dễ dàng bắt gặp các tư thế nằm còng queo khó coi với cứ chỉ "chỉ tay lên trời không đối thủ" hoặc trong tư thế của các vận động viên uốn dẻo. AI của các con darkling cũng không tốt lắm, đôi khi một "chú" Gunner sẽ xả nguyên băng đạn vào tường trong khi đối thủ đứng nấp phía bên kia hoặc Light Killer không triệt hạ hết các nguồn sáng. Bản đồ trong game hơi khó quan sát; nếu bạn chú ý các lời thoại thì có thể tìm được địa điểm cần đến mà không cần quan tâm đến bản đồ. Cũng phải kể đến các động tác kết thúc đối phương ẩn chứa yếu tố bạo lực nên game được ESRB xếp vào loại M chỉ phù hợp với người lớn.

Lời kết

Với sự hấp dẫn cao độ, The Darkness đã đáp ứng được kỳ vọng của mọi người. Vào thời điểm không có quá nhiều game FPS được đánh giá cao như hiện nay thì The Darkness nổi lên như một trong những ứng viên nặng ký nhất. Lần này Bóng Tối đã chinh phục bạn không phải bằng sự u ám của mình mà bằng chính vầng sáng rực rỡ của nó.

XUÂN QUANG



Biết khiêu vũ không bồ? "Sàn nhảy" Dance Fever rất hiện đại, trẻ trung sẽ mang lại cho bạn những giờ phút thư giãn hấp dẫn. Đồ hoạ đẹp, nhạc hay, điều khiển dễ để bạn phải "sốt" vì thú vui duyên dáng này. Hãy ngẫu hứng thực hiện những bước "phăng" bay bướm và những động tác phức tạp để giành điểm cao nhé!

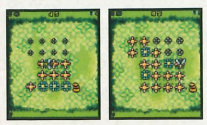
Kiểm tra: SOẠN: PW 91 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 91 GỬI 8740

Một thiên thạch giàu chất phóng xạ đặc biệt đã rơi xuống một hòn đảo biệt lập do một nhóm người hung hãn có tên là "The Paradigm" kiểm soát. Tất nhiên nhóm này sẽ tìm mọi cách để có được thiên thạch. Các khoa học gia tin rằng với thiên thạch này nhóm kia có thể chế tạo thành công bom hạt nhân ở nhiệt độ bình thường. Thảm hoạ quả khôn lường! Bạn chính là nhân vật Major Pain thực thi điệp vụ tối mật là thu hồi thiên thạch. Thâm nhập hòn đảo được bảo vệ nghiêm mật bằng chiếc trực thăng AH 64D Apache, đơn độc vượt rừng rậm bạn chỉ được thắng mà thôi.

Kiểm tra: SOẠN: PW 93 GỬI 8040 Cách tải: SOẠN: PW 93 GỬI 8740

Cuộc thám hiểm đầu tiên của loài người trong không gian sâu thẳm đã gặp trắc trở. Phi thuyền đầu tiên đến gần hệ Tau Ceti không bao giờ trở lại do bị những phi thuyền của người ngoài hành tinh tấn công và phá huỷ. Tệ hơn nữa khi chúng còn lần theo dấu vết của phi thuyền con người đến tận điểm xuất phát và huỷ diệt mọi thứ trên đường đi. Giờ đây, chúng đã đến được hệ Sol và mục tiêu cuối cùng sẽ là trái đất! Lực lượng phòng vệ trái đất gấp rút hoàn tất một loại tàu không gian mới được vũ trang cực mạnh nhưng chỉ một chiếc duy nhất và giao cho bạn để bảo vệ hành tinh xanh này.

Kiểm tra: SOẠN: PW 100 GỬI 8040 Cách tải: SOẠN: PW 100 GỬI 8740



Mùa xuân về! Toàn bộ ong của xứ Honeyland đều tất bật hút mật trên những vườn hoa tươi thắm đang khoe sắc. Hãy giúp chú ong Beelly về tổ theo những lối hoa. Phải làm sao để Beelly lấy được tất cả mật ngọt nhé. Beelly sẽ không chịu bay trên những đoá hoa đã bị hút mật đâu đấy. Nếu về tổ nhanh thì sẽ có điểm thưởng (dưới 30 giây).

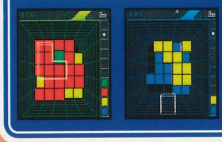
Kiểm tra: SOẠN: PW 102 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 102 GỬI 8740

Chú rồng dễ thương Eon lại rong ruổi qua bao biển, bao đảo trong một chuyến phiêu lưu mới. Chuyến thăm người cậu trên hòn đảo xứ Cornucopia vẫn đầy những thách thức và mạo hiểm. Liệu chú có tìm được bộ lạc tê giác trong rừng rậm không thể vượt qua nằm dưới ngọn núi lửa Wuthering Horn và hoàn tất nhiệm vụ đã được tin cậy trao cho chú?

Kiểm tra: SOẠN: PW 98 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 98 GỬI 8740

Người chơi sẽ vào sâu trong khu rừng Mystor để bằng mọi cách tìm được một cậu bé quý tộc bị mất tích. Hành trình đầy những hiểm nguy như quái vật, mê cung, câu đố bí hiểm... Cuối cùng, bạn sẽ đối mặt với tên trùm Trix, kẻ định hiến tế cậu bé. Bạn có đủ nhanh và chính xác để hoàn thành nhiệm vụ của mình không vậy?

Kiểm tra: SOẠN: PW 96 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 96 GỬI 8740

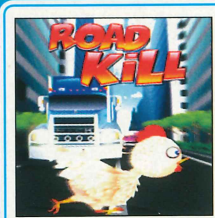


Rất thử thách khả năng phán đoán và tư duy hình ảnh ba chiều của người chơi! Liệu bạn có đủ khả năng lọt vào hàng "top" không với BLOCK 3D. Dù mới chơi hay đã "rành 6 câu" thì bạn cũng sẽ bị "dính chặt" vào những khối hình học vô cùng biến hoá này và số lượng ngày càng tăng cũng như vô hạn cách kết hợp.

Kiểm tra: SOẠN: PW 99 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 99 GỬI 8740

Hàng năm, những võ sỹ giỏi nhất trên thế giới sẽ tham gia tranh tài tại một võ đài bí mật. Những món tiền cược khổng lồ cũng như nhiều quyền lợi khác sẽ thuộc về người chiến thắng. Tất nhiên, đây sẽ là những cuộc đấu chí mạng để giành lấy vinh quang.

Kiểm tra: SOẠN: PW 104 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 104 GỬI 8740

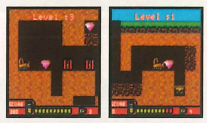


Sao những chú gà lại thường băng qua đường nhỉ? Thôi, hãy để câu hỏi cổ lổ này cho những chuyên gia giải quyết. Chuyện của chúng mình là hướng dẫn những chú gà băng qua xa lộ an toàn. Xe ngày càng nhiều lên đó nghe gà.

Kiểm tra: SOẠN: PW 105 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 105 GỬI 8740

Bạn có thích vào vai Hồng Sơn để giữ cho mành lưới của đội nhà không bao giờ phải rung lên! Còn hơn thế, bạn đang là thủ môn của một đội bóng lừng danh trên thế giới, vì thế nhiệm vụ trên càng vinh quang và nặng nề biết bao. Hãy là bức tường không thể xuyên thủng để đánh bại tất cả.

Kiểm tra: SOẠN: PW 103 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 103 GỬI 8740

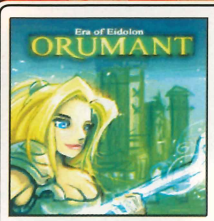


DiamondDigger 2 là phiên bản tiếp theo của DiamondDigger1 và vẫn tạo được niềm hứng thú săn tìm kho tàng. Bạn phải đào và tìm kiếm kim cương cho đến khi đến được mỏ kim cương cực kỳ nằm sâu dưới lòng đất. Đừng tưởng dễ xơi nhé! Thách thức ngày càng cao và đòi hỏi người chơi phải suy nghĩ nhanh, có chiến lược thích hợp và ra quyết định chính xác khi nguy hiểm luôn chực chờ: mìn, nham thạch, bọ ăn kim loại...

Kiểm tra: SOẠN: PW 94 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 94 GỬI 8740

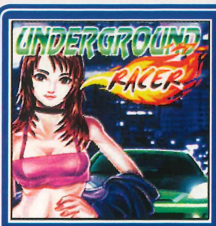
Ngắm, đẩy và đánh đổ tất cả! Âm thanh của trái bowling va vào cả 10 cái ky thật là khúc nhạc êm tai. Bạn không phải thuê giày, học luật mà chỉ cần nhấn phím 4 hay 6 để chọn vị trí và chỉ cần thêm phím 5 để chọn mức xoáy cũng như sức ném. Đơn giản, vui.

Kiểm tra: SOẠN: PW 107 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 107 GỬI 8740



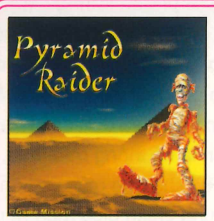
Bạn khởi đầu bằng vai anh hùng "tập sự" tại thành phố của xứ Orumant. Trận chiến tiếp nối trận chiến, không có chỗ cho sự yếu đuối nhưng may là bạn có trong tay rất nhiều vũ khí, phép thuật và kỹ năng đặc biệt. Tuy nhiên, vũ khí mạnh nhất chính là tài năng của bạn. Liệu bạn có thể vượt trên những anh hùng khác! Orumant là bản "nén" của trò chơi trực tuyến Era of Eidolon (MMORPG). Bạn có thể chơi với game thủ trên khắp thế giới bằng một hero mới hay dùng hero đã có sẵn.

Kiểm tra: SOẠN: PW 97 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 97 GỬI 8740



Những đường đua cháy bỏng nằm chờ tốc độ. Đề máy xe, sang số để nhập cuộc chơi hồi hộp, hào hứng! Với 5 lộ trình đầy thử thách hai chế độ chơi đang chờ bạn cho mọi người biết mình là ai trong thế giới của những "quái vật" tốc độ. Xé gió và lao đi thôi.

Kiểm tra: SOẠN: PW 106 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 106 GỬI 8740



Bạn là nhà khảo cổ say mê văn bản cổ và tất nhiên không thể không đến những kim tự tháp Ai Cập. Tình cờ, bạn có được một văn bản cổ cực hiếm và sau khi giải mã bạn biết được vị trí cất giữ xác ướp của pha ra ông và tất nhiên không thiếu vàng bạc, châu báu. Cuộc tìm kiếm qua mê cung của những căn phòng bí mật trong 5 kim tự tháp sẽ đầy những cạm bẫy, hồn ma, xác ướp hết lòng bảo vệ vì vua từ nhiều thế kỷ qua. Hãy nhớ lấy chìa khoá trước khi rời phòng để có thể vào phòng khác.

Kiểm tra: SOẠN: PW 92 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 92 GỬI 8740

Hiệp sỹ ơi chàng phải phá huỷ tất cả những chiếc cầu-cống thành của đối phương để bảo vệ lãnh thổ. Này là khiên phép! Hãy mủa lên và đánh trả những quả cầu lửa trở lại chính những chiếc cầu của kẻ địch.

Kiểm tra: SOẠN: PW 101 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 101 GỬI 8740

Báo động! Nguy cấp! Tin tình báo xác nhận về cuộc xâm lăng của kẻ địch! Nỗ lực dập tắt ngòi nổ chiến tranh đã thất bại. Tình hình xấu đi từng giờ khi kẻ địch tiến công mạnh mẽ và tin cho hay quân ta đã vỡ trận một số nơi. Căn cứ của chúng ta đang trong tình trạng nguy kịch! Chiến tuyến phòng thủ cuối cùng đang nằm trong tay bạn. Bằng mọi cách tìm và diệt bất kỳ lực lượng nào của đối phương. Bạn có thể chọn một trong ba chiến đấu cơ còn lại để giữ vững trận tuyến.

Kiểm tra: SOẠN: PW 108 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 108 GỬI 8740

Để tiện cho các bạn muốn biết game muốn tải về có thể chơi được trên điện thoại di động của mình hay không, vui lòng soạn tin nhắn theo cú pháp có bên dưới từng game gửi 8040 (500đ/tin nhắn). Trong trường hợp game đó không tương thích với ĐTDĐ của bạn, sẽ có danh sách khoảng 10 game khác tương tự để bạn chọn lựa.

HỖ TRỢ KỸ THUẬT: 08-24005828

ĐTDĐ phải có GPRS; 15.000đ/tin nhắn thành công (chưa gồm phí GPRS).

SPACEFORCE
ROGUE UNIVERSE

KẺ LANG THANG TRONG THIÊN HÀ

Thời gian gần đây, những game mô phỏng vũ trụ trở nên khan hiếm, nhất là những game có tính đột phá, đủ sức thỏa mãn người chơi về nội dung lẫn hình thức. Nhưng chịu khó tìm kiếm và theo dõi thì game Spacforce: Rogue Universe (SRU) là một lựa chọn rất hợp lý.

Tuy nội dung game xoay quanh anh chàng Jim Anderson nhưng người chơi không nhất thiết phải làm các nhiệm vụ một cách rập khuôn, bởi có thể làm các "side mission" để kiếm thêm kinh nghiệm cũng như tiền. Cốt truyện sẽ dẫn dắt người chơi giúp Jim Anderson tìm lại người em gái mất tích đã lâu của mình. Mọi chuyện dần trở nên phức tạp hơn sau khi Jax Anderson - em gái của Jim sau thời gian xa cách - lại đứng về phe đối lập (Union Forces).

Bên cạnh "strory mode", người chơi còn có thể nhận thêm các "phi vụ" tại bất kỳ trạm không gian nào trong thiên hà. Những nhiệm vụ phụ này có thể là nguồn thu nhập chính trong việc nâng cấp, mua sắm cũng như sửa chữa cho phi thuyền của bạn. Theo nhà sản xuất, người chơi có thể "thong thả" mà hoàn tất hệ thống hơn 2.000 nhiệm vụ lớn nhỏ trong game.

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Provox Games
Phát hành: Dreamcatcher
Ngày phát hành: 05/06/07
Thể loại: Mô phỏng
Hệ máy: PC
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: P4 2GHz; RAM 512MB; VGA 128MB + DirectX 9.0c; HDD 3GB; Windows 2000/XP; 1DVD.
Cấu hình đề nghị: P4 3GHz; RAM 1024MB; VGA 256MB.

Một con số không hề nhỏ tí nào dành cho thể loại mô phỏng không gian.

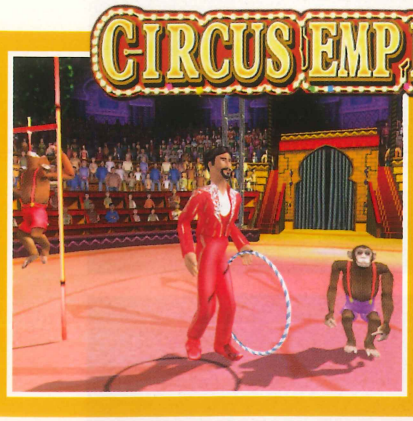
Bạn đừng mong chờ đến việc huấn luyện trong SRU bởi sẽ chẳng có bất kỳ thông tin gì ngoài việc "ném" thẳng bạn vào không gian và đơn độc khám phá. Rất may mắn là hệ thống mua bán, trao đổi trong SRU khá đơn giản và tiện lợi, bạn có thể sử dụng chiến dịch mua rẻ nơi này bán mắc nơi kia. Ngoài ra, sau khi tiêu diệt bất kỳ kẻ địch nào bạn đều sẽ được thưởng chiến lợi phẩm tương xứng. Mỗi trạm không gian đều có những mặt hàng với giá cả khác nhau, bạn nên ghi nhớ "mặt bằng giá" để thuận lợi trong mua bán. Nếu chịu khó chi trả một ít tiền "tip", bạn còn có thể mua được các món hàng độc đáo, từ hàng hiếm cho đến những thẻ ID dùng để thâm nhập các hành tinh khác (nhất là những nơi bạn bị săn lùng). Thẻ ID đóng vai trò quan trọng, bởi SRU thiết lập một hệ thống quan hệ giữa các hành tinh với nhau và được đánh giá trên điểm Diplomacy, nếu điểm Diplomacy của bạn thấp hơn 20% thì hãy cẩn thận nhé, các phi thuyền khác sẵn sàng tấn công bạn bất cứ lúc nào.

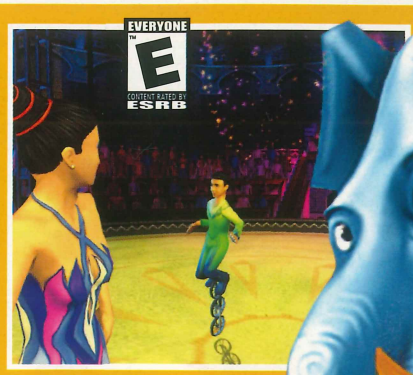
Chiến đấu trong SRU tạo cảm giác "khó nuốt" hơn những game cùng loại, để tiêu diệt một nhóm phi thuyền của đối thủ người chơi phải hết sức cẩn trọng. Có lẽ AI của máy được thiết lập "quá tốt" nên bạn bị dính đạn là chuyện không tránh khỏi! Cần khéo léo sử dụng mọi biện pháp "nghiệp vụ" mới mong thoát khỏi những quả tên lửa hay loạt đạn xối xả. Để tiện lợi trong việc quan sát, người chơi có thể dễ dàng chuyển đổi từ góc nhìn thứ nhất sang góc nhìn thứ ba hoặc ngược lại. Ưu điểm của việc này là giúp người chơi quan sát được tên lửa đối phương và "tung hỏa mù" tránh né. Tên lửa luôn là biện pháp tối ưu trong việc kết thúc nhưng chúng chỉ có số lượng giới hạn, hãy sử dụng khôn ngoan nếu bạn không muốn một cuộc chiến dài lê thê!

Càng chơi, bạn càng cảm thấy SRU có nét lai với thể loại nhập vai (RPG) hơn bởi hệ thống nâng cấp vũ khí rất đa dạng. Bạn sẽ phải đầu tư khá nhiều tiền của cũng như tâm huyết mới đủ khả năng tạo dựng cho mình một chiến đấu cơ loại "dữ". Đặc biệt, mỗi trạm không gian sẽ cung cấp cho bạn hệ thống súng ống, tên lửa cũng như phi thuyền khác nhau. Tính năng khá mới lạ trong SRU chính là việc cho phép người chơi khai thác quặng mỏ trong không gian từ thiên thạch. Chỉ cần trang bị cho mình bộ đồ nghề (Mining Tool) rồi cứ việc "lượn lờ" trong vũ trụ, tìm kiếm các thiên thạch để khai thác. Mỗi loại thiên thạch sẽ cung cấp các loại tài nguyên khác nhau giúp bạn có thể nâng cấp các thiết bị cho phi thuyền từ hệ thống đẩy, vũ khí, giáp...

Là người yêu thích không gian? Bạn muốn tận hưởng những giây phút vinh quang, những cảm giác hồi hộp trong những trận "dog fight"? Hơn thế nữa, trở thành một lữ khách trong vũ trụ bao la? Bạn hãy thử làm điều đó cùng Spacforce: Rogue Universe.

TRUNG NGHĨA





ĐẾ CHẾ CỦA NHỮNG GÁNH XIẾC

Circus Empire - cái tên chắc làm nhiều người chơi thấy lạ lẫm, tưởng tượng ra một game mô phỏng cái gì rất to tát. Nhưng trái ngược với điều đó, Circus Empire (CE) là một game rất nhẹ nhàng, vui nhộn và đầy cảm hứng.

Game bắt đầu bằng câu chuyện về anh chàng Peter - một nhân viên ngân hàng tốt nghiệp đại học. Peter nghĩ cuộc đời mình sẽ yên bình với những ngày làm việc căng thẳng và những ngày "xả hơi" cuối tuần. Một cuối tuần nọ, Peter đi chơi biển thì gặp sếp. Thay vì vui vẻ, cuộc gặp lại chỉ toàn tranh cãi quanh quẩn về... áo thun, quần lửng và đôi giày thể thao của Peter. "Lão" sếp hoàn toàn không đồng ý với quan điểm một nhân viên làm cho một ngân hàng uy tín hơn 200 năm tuổi lại có cách ăn mặc cẩu thả như thế, ông chỉ muốn nhân viên mình phải thật nghiêm chỉnh... ngay cả trong lúc đi tắm biển! Chỉ vì một câu nói ăn mặc như những chú hề trong rạp xiếc mà Peter lại nảy ý định nghỉ việc, về "vườn" làm xiếc. Peter nhớ đến ông bác Alan của mình - ông sở hữu cả một gánh xiếc nổi tiếng một thời, nơi Peter có những ngày tháng ấu thơ tràn ngập niềm vui. Nhưng khi gặp lại bác Alan, khung cảnh rạp xiếc thật tiêu điều, hoang vắng. Như duyên nợ đã định, Peter được bác nhờ cậy trông nom rạp xiếc trong lúc ông đi du lịch.

Bắt đầu như thế nào đây trong khi Peter không có tí chuyên môn nào về quản lý rạp xiếc? May thay, bác Alan để lại cho Peter một "nhân viên" đắc lực và thông minh, đó là Buddy - chú chó biết nói tiếng người. Mọi thắc mắc, khó khăn, ý tưởng... Buddy đều biết! Bạn nên cố gắng nắm bắt những điều Buddy nói, đôi khi chỉ là những câu rất đỗi ngộ nghĩnh nhưng chúng đều mang một thông điệp rõ ràng. Công việc bắt đầu khá đơn giản, bạn chỉ việc sắp xếp các chương trình biểu diễn cho các diễn viên mà thôi! Nào là cho diễn viên nhào lộn biểu diễn, rồi các chú chó thể hiện tài năng, chú ngựa trắng kiêu hãnh bước thật nhẹ nhàng... Nhằm tăng thêm kịch tính hay sức hấp dẫn cho các màn biểu diễn, bạn nên cho thêm các hiệu ứng như đèn, pháo hoa và cả nhạc nền nữa chứ!

Việc quản lý rạp xiếc không dừng tại đó, bạn cần phải linh động trong ý tưởng, luôn nắm bắt được thị hiếu người xem qua các bảng đánh giá sau mỗi màn trình diễn. Nếu họ chê buổi diễn ngắn quá thì hãy làm thêm các phần biểu diễn. Họ chê dở thì sao? Bạn phải đưa ra các chương trình huấn luyện lại cho nhân viên của mình thôi. Vì biểu diễn vào buổi tối nên việc sắp xếp lịch huấn luyện khá đơn giản theo mô hình "sáng học, tối diễn", phù hợp với thể lực của đa số diễn viên. Để tăng thêm sức lôi cuốn từ khán giả, bạn có thể trang bị thêm phụ kiện cho diễn viên như quần áo, rồi mướn thêm các diễn viên có khả năng khác nhau... Hơn thế, bạn sẽ có khả năng xây thêm các tòa nhà, nâng cấp chúng một khi... có đủ tiền.

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Enlight
Phát hành: Enlight
Ngày phát hành: 23/05/07
Thể loại: Mô phỏng
Hệ máy: PC
ESRB: Everyone

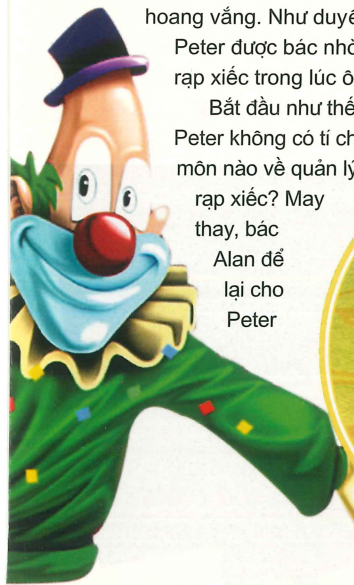
Cấu hình tối thiểu: P4 1,3GHz; RAM 512MB; VGA 64MB; HDD 1GB; Windows 2000/XP; 1DVD.
Cấu hình đề nghị: P4 2GHz; RAM 1024MB; VGA 128MB.

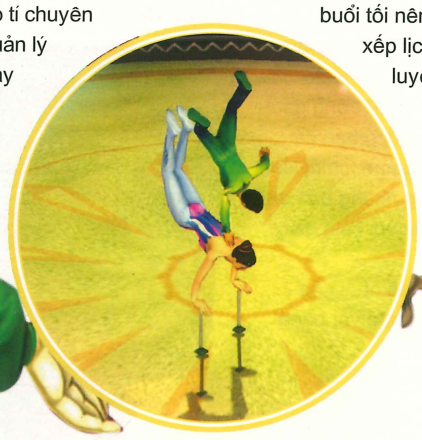
Các vật dụng hấp dẫn sẽ lần lượt được mở khóa khi bạn hoàn tất các nhiệm vụ trong mục campaign. Càng về sau càng có nhiều thứ rất lôi cuốn. Ngoài khả năng quản lý tại châu Âu, bạn còn có thể "chơi" ở châu Mỹ và châu Á. Bên cạnh đó, CE còn cho phép người chơi thể hiện tài năng qua mục tự do (free style), nhưng lưu ý các vật dụng cũng bị giới hạn nếu bạn chưa chơi xong các mục campaign.

Là game mô phỏng thiên về kinh tế, quản lý nên hình ảnh chỉ đạt mức tàm tạm. Các cử động biểu diễn của nhân vật khá cứng nhắc và không thể hiện được "cái hồn". Tuy nhiên, âm thanh lại khác hẳn: bạn có thể nghe các câu đối thoại tiếng Anh khá hay, những đoạn nhạc vui tươi giúp người chơi bớt căng thẳng vì những tính toán "chiến lược".

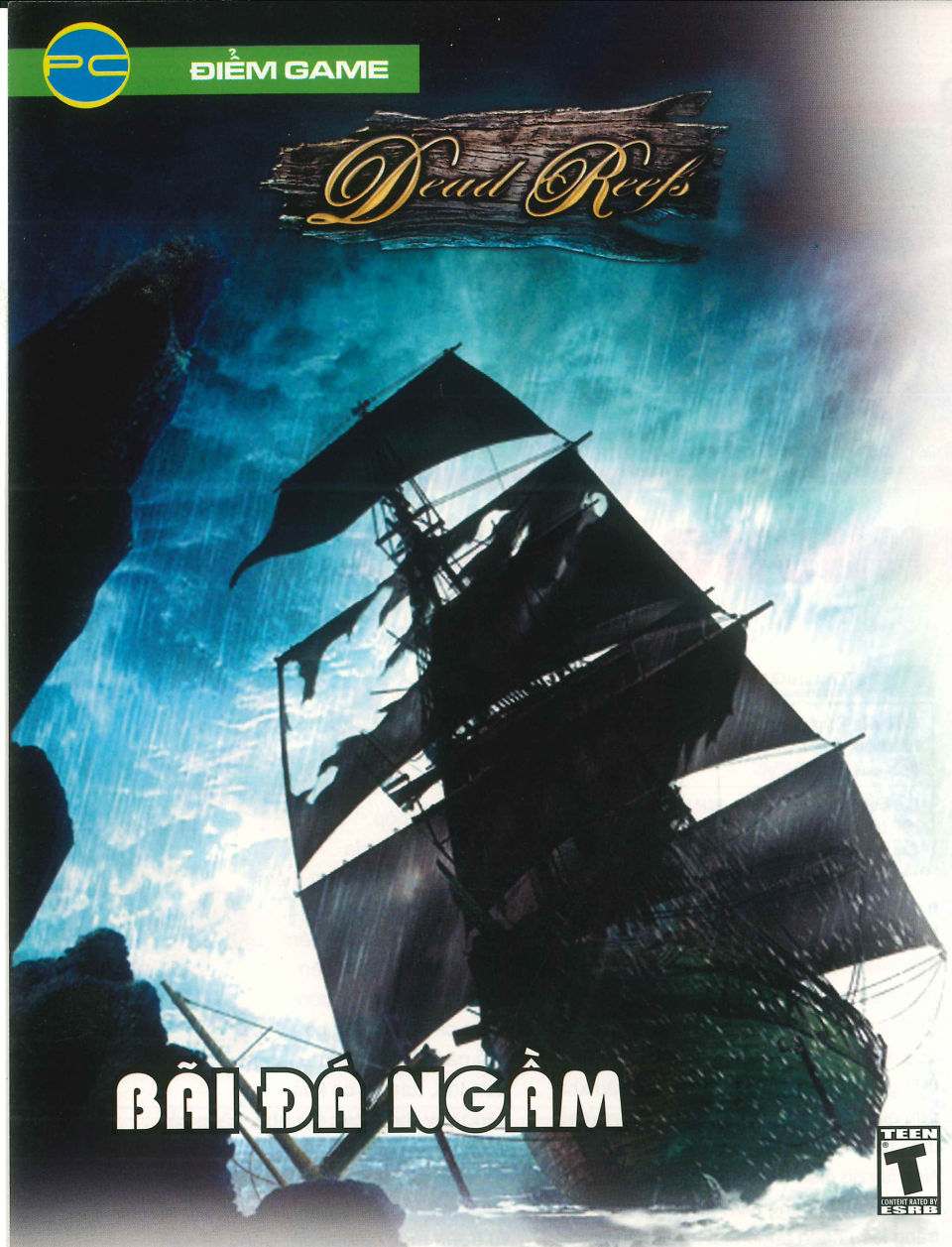
Đây là game phù hợp cho bất kỳ ai yêu thích thể loại mô phỏng cũng như các pha xiếc ngoạn mục. Dù sao, CE vẫn là game đầu tiên về thể loại này nên chuyện chê, khen hoàn toàn dễ hiểu.

SU SU





Dead Reefs



BÃI ĐÁ NGẦM

Dead Reefs là tên của bãi đá ngầm nằm gần một hòn đảo ngoài khơi bắc Đại Tây Dương, từng là nguyên nhân gây ra nhiều tai nạn thương tâm trên biển. Theo truyền thuyết, kể từ lúc chiếc tàu chở các tu sĩ áp tải một di vật xui xẻo lâm nạn nơi đây, cứ mỗi chu kỳ 9 năm, trên đảo lại xảy ra một vụ án mạng nghiêm trọng. Các giả thuyết đều cho rằng nguyên nhân là lời nguyền từ di vật này.

Cái chết của Patrick Wyndham, con trai một địa chủ giàu có trên đảo, tiếp tục làm dấy lên nỗi lo sợ trong dân chúng. Để trấn an dư luận, nhà vua lệnh cho thám tử Amadeo Finvinerro điều tra vụ án này. Khi đến nơi, cách nói chuyện của cư dân trên đảo về những linh hồn, những lời nguyền rủa và truyền thuyết đang diễn ra đã khiến Amadeo phát hiện nhiều điểm đáng ngờ. Điểm đáng chú ý nhất chỉ là dấu hiệu giống nhau trên những cánh cửa và người chủ quán rượu tiết lộ là để những cư dân địa phương có niềm tin về sự an toàn.

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Streko Graphics
Phát hành: The Adventure Company
Ngày phát hành: 03/07/07
Thể loại: Phiêu lưu
Hệ máy: PC
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: P4 1,8GHz; RAM 512MB; VGA Geforce FX5200/ATI Radeon 9200; HDD 860MB; Windows 2000/XP/Vista; 1CD.

Rồi những cư dân mê tín lúc nào cũng cảnh báo điềm gỡ, một lâu đài ma quái với những bức tranh dựng nghiêng ngả, hay một phù thủy luôn tìm cách ẩn nấp trong nghĩa địa... Nhưng không khí trong game không tác động nhiều lên cảm giác, cho dù là lang thang ở nghĩa địa lúc nửa đêm hoặc vào các hầm mộ. Có lẽ do những cảnh "toát mồ hôi lạnh" trong game cũng không "xi nhê" với những bạn đã từng thưởng thức một số game, phim kinh dị như người viết. Hy vọng những bạn mới sẽ tìm được niềm thích thú với cảm giác sợ hãi, lo lắng.

Một trong những điều tệ nhất của game là cách điều khiển nhân vật bằng

bàn phím. Bạn di chuyển bằng cách nhấn các phím WSAD và tiếp xúc với mọi thứ bằng 4 phím mũi tên dựa trên các biểu tượng hiển thị trên màn hình. Nếu không quen, bạn sẽ cảm thấy cách di chuyển này rất vướng víu và khó chịu. Ngược lại, đồ họa của game khá tốt. Các màn chơi có tông màu nâu xám phù hợp với môi trường vắng vẻ ảm đạm của hòn đảo ít người lai vãng thời thế kỷ 18. Góc nhìn người thứ ba thể hiện rất tốt, mà hầu như không có điểm gì đáng phàn nàn về góc quay camera, hoặc những góc độ hẹp. Nếu gặp vấn đề gì, bạn có thể nhấn phím X để chuyển sang góc nhìn người thứ nhất, có thể nhìn rõ hơn và tương tác thuận tiện hơn.

Đáng tiếc là nội dung của Dead Reefs không thể hiện được sức mạnh của các tình tiết trong cốt truyện. Game dẫn dắt người chơi từng cảnh từng cảnh, có cảm giác như lật từng trang của quyển tiểu thuyết, nên ít khi nhân vật có sự chọn lựa nào khác. Game cũng có một vài điểm lạ lùng kích thích người chơi, như những chuyện liên quan đến loài cá điện, nhưng phần lớn các câu đố lại khá đơn giản. Vì vậy, fan phiêu lưu "chuyên nghiệp" dễ dàng hoàn thành dưới 10 giờ chơi nhưng với những bạn mới "nhập cuộc" biết đâu sẽ tìm được những điểm kỳ thú!

HOÀNG KIM

TÌM ĐẤU PHÁP SƯ TRUYỀN THUYẾT

Khi nói đến thể loại platform (đi cảnh) thuần túy, bạn sẽ nghĩ ngay đến Mario hay Sonic. Phát triển hơn một chút, bạn có bộ ba Sly, Jak và Ratchet and Clank của Sony. Brave: The Search for Spirit Dancer cũng nằm trong số những "platformer" hiện đại, với cách chơi hành động pha lẫn chút phiêu lưu giải đố.

Trò chơi kể về cậu bé da đỏ Brave trên con đường phiêu lưu tìm kiếm Spirit Dancer, một pháp sư trong truyền thuyết có khả năng vô hiệu hóa tên quỷ Wendigo, kẻ đã thiêu rụi ngôi làng yên bình của cậu. Trên đường phiêu lưu, Brave học được nhiều kỹ năng cũng như những pháp thuật mới giúp cậu chống lại những tên tay sai của Wendigo. Gameplay của trò chơi cũng xoay quanh những pháp thuật của Brave, từ đơn giản đến phức tạp. Ở những màn đầu, Brave chỉ sử dụng món vũ khí duy nhất là cành cây nhưng về sau, cậu có thêm những vũ khí mạnh là rìu và cung tên. Đối thủ của Brave khá đa dạng, từ các loại côn trùng yếu ớt đến các loài thú như chó sói, gấu và cả xác chết hồi sinh. Sau khi tiêu diệt những quái vật này, bạn sẽ thu thập điểm kinh nghiệm để nâng cấp khả năng nhân vật.

Yếu tố "platform" của trò chơi thể hiện ở mặt phiêu lưu giải đố, bạn phải vận dụng khả năng quan sát và giải quyết vấn đề trước mỗi câu đố. Những tình huống của trò chơi bao gồm tìm cách mở cánh cửa bị phong ấn, tìm đường qua sông, thám hiểm hang động… Nếu "bí", bạn có thể tham khảo những gợi ý từ hòn đá thần của vị trưởng làng. Tuy vậy, hầu hết câu đố trong trò chơi xem ra cực kì đơn giản và phù hợp với game thủ nhỏ tuổi. Các bạn nhỏ hẳn sẽ rất "khoái" khả năng giả tiếng muông thú của Brave để yêu cầu chúng giúp đỡ trong một số tình huống nhất định. Cậu nhóc có thể điều khiển các loài thú để giải đố, phá cửa và thu thập các vật dụng cần thiết. Ví dụ, điều khiển chú thỏ đánh lạc hướng kẻ thù, bay trên lưng đại bàng và thú vị nhất là điều khiển một chú gấu to lớn càn lướt khắp màn chơi. Tuy xuất hiện không nhiều nhưng các tình huống trên đã "quậy tưng" không khí nhẹ nhàng, chậm chạp của trò chơi. Bạn còn được tham gia những minigame khá vui vẻ như săn cá, thu thập củi khô, tìm hòn đá bắt lửa…

Đồ họa của Brave: The Search for Spirit Dancer chỉ ở mức trên trung bình một chút so với game PS2, với tông màu nhẹ và trong sáng. Cảnh vật môi trường và nhân vật không được trau chuốt lắm, thiếu độ chi tiết và xuất hiện khá nhiều răng cưa. Một số lỗi xuất hiện trong quá trình chơi như Brave bị "vướng" vào một lùm cây và tốc độ khung hình giảm đáng kể khi có quá nhiều vật thể trên màn hình. Một điều phiền phức khác là chế độ camera hơi khó chịu vì đặt khá gần nhân vật, gây khó khăn khi bạn cần quan sát toàn cảnh. Nhưng âm thanh là một điểm cộng với những bản nhạc đậm chất da đỏ và rừng núi Bắc Mỹ. Khâu lồng tiếng cũng khá chuẩn và toát lên cá tính của từng nhân vật.

Brave: The Search for Spirit Dancer là một game hành động phiêu lưu nhẹ nhàng khá thích hợp với các game thủ nhỏ. Câu đố khá đơn giản và thân thiện, yếu tố hành động cũng không quá khó khăn, chắc chắn game sẽ đem lại một khoảng thời gian bổ ích cho các em sau một ngày học tập vất vả.

QUANG HUY

THÔNG TIN GAME

Phát triển: VIS Entertainment
Phát hành: SouthPeak Interactive
Ngày phát hành: 9/4/2007
Thể loại: Hành động - Phiêu lưu
Hệ máy: PS2
ESRB: Teen

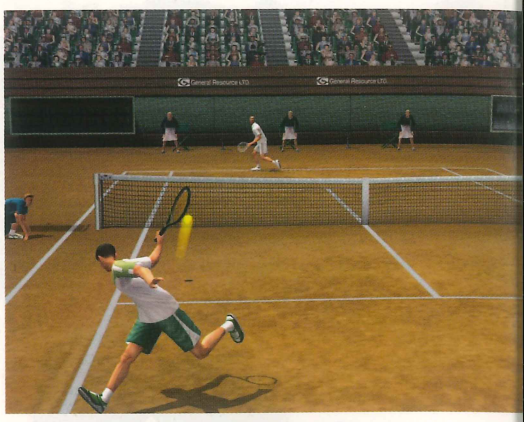
Dù chưa bao giờ được giới hâm mộ quần vợt hay dân bình luận trong nghề liệt vào hàng "hạt giống" như Top Spin và Virtua Tennis nhưng xê ri Smash Court Tennis của Namco chưa bao giờ làm thất vọng người hâm mộ nhờ chuỗi thành tích tương đối ấn tượng của mình tại các "giải nhà nghề" (PS, PS2). Đến hẹn lại lên, sau khi cả hai đối thủ sừng sỏ liên tiếp gặt hái thành công lớn trên X360 lẫn PS3, Smash Court Tennis chọn "giải" vừa sức hơn (PSP) bằng phiên bản thứ ba.

Như phần lớn các tựa game quần vợt nổi tiếng trên thị trường hiện nay, trọng tâm khai thác chính của SCT 3 vẫn là phần chơi sự nghiệp (Pro Tour). Game thủ sẽ tự khởi tạo cho mình nhân vật vừa ý dựa trên các thông số chi tiết như chiều cao, cân nặng... trước khi bước vào con đường chinh phục các giải quần vợt nhà nghề đầy chông gai bằng thứ hạng khiêm tốn - 300 của thế giới.

Tất nhiên, trước khi thống trị ngôi vua thế giới, bạn phải trải qua các khóa huấn luyện cơ bản tại trường dạy quần vợt và tham gia các giải đấu với quy mô nhỏ để kiếm tiền thưởng. Điểm cần lưu ý là tiền thưởng trong game khá quan trọng, bởi từ đây bạn có thể mua thêm trang thiết bị phụ trợ như giày, vợt, quần áo từ shop bán đồ và quan trọng hơn là mở khóa được các bài tập quan trọng để cải thiện điểm kinh nghiệm, kĩ năng giao bóng... điều mà các giải đấu trong game không hề mang lại (điểm bất hợp lý trong game). Đáng trách là dù chạy theo hướng Virtua Tennis đề ra nhưng mức độ phong phú của các mini game này lại khá "hẻo" khi chỉ vẻn vẹn ba trò là Pac-Man Tennis, Galaga Tennis và Bomb Tennis. Mặt khác, trò chơi còn vướng thêm những điểm trừ nặng, rõ nhất là tốc độ các trận đấu diễn ra khá chậm chạp thay vì giằng co, nảy lửa như loạt Top Spin hay Virtua Tennis trước đây.

Những ưu điểm sót lại của SCT 3 nằm ở phần chơi mạng, nơi cho phép bạn giao đấu cùng bạn chơi khác qua ad-hoc mode chỉ với một bản copy của game. Tuy chưa đạt đến độ chín khi so sánh với Daxter, Dark Mirror trước đây nhưng đồ họa thể hiện trong SCT 3 khá vừa mắt, dù chưa tiến gần đến độ "thật" do còn mang nặng phong cách anime. Âm thanh game cũng dừng ở mức thường thường bậc trung và không có cải tiến nào nổi bật so với các bản game trước. Nếu được tu chỉnh và gọt giũa kĩ càng hơn trước khi ra mắt, vị trí của Smash Court Tennis 3 có thể tiến xa hơn nữa. Hy vọng Namco có thể thực hiện được điều này trong những bản tiếp theo.

MINH NHẬT



THÔNG TIN GAME

Phát triển: Namco Bandai	**Thể loại:** Thể Thao
Phát hành: Namco	**Hệ máy:** PSP
Ngày phát hành: 10/07/2007	**ESRB:** Everyone

Ưu: Cải tiến so với hai phiên bản đầu; đồ họa khá.
Khuyết: Nhịp độ chơi chậm; mini-game ít.

ĐẶC NHIỆM LAS VEGAS

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Ubisoft Montreal
Phát hành: Ubisoft
Ngày phát hành: 12/06/07
Thể loại: Hành động
Hệ máy: PSP
ESRB: Mature

Ưu: Cơ chế đồ họa tốt.
Khuyết: Lược bỏ những đặc trưng mạnh của toàn xêri; âm thanh mô phỏng thực hiện kém.

Một sự thật gần như hiển nhiên các tựa game ăn khách trên thị trường hiện nay luôn cập nhật nóng các phiên bản mở rộng hoặc phần tiếp theo thật sớm để thỏa được nhu cầu của các thượng đế vốn ngày càng khó tính. Mặt khác, với phân khúc thị trường ngày càng đa dạng như hiện nay (đủ hệ máy chơi game từ PC, console đến handheld console, mobile phone) nhà sản xuất luôn phải linh động và cân đong đo đếm để đưa sản phẩm của mình lên nhiều hệ máy khác nhau mà vẫn bảo đảm được chất lượng. Bài toán này không hề đơn giản, bởi thực tế sớm chứng minh cùng một tựa game, nhà sản xuất lẫn phát hành nhưng độ chênh lệch giữa các phiên bản cho từng hệ máy lại hoàn toàn khác biệt mà Tom Clancy Rainbow Six Vegas là một ví dụ điển hình.

Tiếp tục khai thác biến cố tại Sin City (tên gọi khác của Las Vegas) nhưng lần xuất hiện này người chơi sẽ không có dịp điều khiển bộ ba Logan, Gabriel Nowak và Kan Akahashi như các phiên bản trên PC, Xbox, PS3 trước đây thay vào đó bạn sẽ luân phiên điều khiển hai thành viên khác của biệt đội Rainbow gồm đặc công Brian Armstrong và chàng lính bắn tỉa Shawn Rivers.

Cách điều khiển trong game hầu như không có nhiều khác biệt phiên bản trên console và PC trước đây, người chơi di chuyển mặc định hoặc trong các pha hành động bằng góc nhìn thứ nhất, trong khi góc nhìn thứ ba sẽ được kích hoạt khi bạn bước vào điểm tựa như tường, thùng gỗ trên đường đi để vào vị trí "cover". Ngoài ra, để thuận tiện cho những đợt tấn công thần tốc, chức năng "Snake Cams" vẫn tiếp tục có mặt trong phiên bản này. Chỉ cần áp sát các cánh cửa ra vào là bạn có thể dễ dàng quan sát diễn biến của địch bên trong phòng để đề ra kế hoạch tác chiến thích hợp.

Tuy nhiên, những yếu tố vừa kể trên không đủ sức để phiên bản PSP này tỏa sáng như các đàn anh đi trước bởi nó thiếu vắng quá nhiều điểm gút quan trọng. Nét hấp dẫn nhất của toàn bộ xê ri Rainbow Six là cho phép người chơi cơ động, cùng lúc điều khiển nhóm gồm nhiều nhân vật để vạch ra chiến thuật hợp lý nhưng nay lại bị xé lẻ và phân thành từng cảnh chơi khác nhau. Vô hình chung trò chơi biến thành game hành động "run and gun" nguyên thủy. Có lẽ hiểu được điều này, Ubisoft Montreal đã tăng độ khó của game lên bằng cách cung cấp lại thanh sức khỏe của nhân vật, đồng thời người chơi chỉ được "sạc lại máu" qua các checkpoint được bố trí sẵn. Đáng tiếc do trình độ AI của đối thủ máy khá tệ và tình huống sắp đặt trong suốt quá trình chơi đơn giản, có xu hướng lặp lại nhiều nên trò chơi khó thuyết phục bạn theo sát mạch truyện từ đầu đến cuối dù chiến dịch đơn này đã được cắt giảm chỉ còn năm màn chơi chính thay vì hơn mười màn như trước đây. Điểm trừ khác của phiên bản này là mục chơi mạng chỉ vẻn vẹn hai tùy chọn là survival (biến thể khác của deathmatch) và team survival (team deathmacth). Đáng buồn hơn là mục chơi này chỉ hỗ trợ tối đa bốn người chơi.

Có lẽ điểm sáng duy nhất của trò chơi là phần hình ảnh. Được dựng trên nền tảng Unreal 2.0 khá cũ nhưng cảnh nền với tông màu tươi tắn nên trông khá vừa vặn với kết cấu nhỏ gọn của PSP. Tuy nhiên, phần âm thanh mô phỏng lẫn nhạc nền được thực hiện khá đơn điệu, hầu như không tạo được ấn tượng mạnh khi so sánh với các game hành động khác trên nền PSP như Syphon Filter: Dark Mirror, Killzone. Tom Clancy's Rainbow Six Vegas trên PSP mang tính trình diễn nhiều hơn là để fan kỳ cựu thưởng thức.

XUÂN PHÚ

TIỆC VUI VỚI MARIO

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Hudson Soft
Phát hành: Nintendo
Ngày phát hành: 29/05/07
Thể loại: Party Game
Hệ máy: Wii
ESRB: Everyone

Ưu: Kho mini-game đồ sộ; tận dụng được ưu điểm của Wii Remote.
Khuyết: Đồ họa lỗi thời; âm thanh được thực hiện kém.

Không chỉ nổi danh nhờ tạo ra những xê ri kinh điển cho dòng game platform (Super Mario), hành động (Metroid Prime) hay phiêu lưu (The Legend of Zelda), lão làng Nintendo còn khá nổi tiếng khi là một trong những nhà phát triển game đầu tiên đặt nền móng cho "party games" (game giải trí đơn giản hướng đến số đông người tham gia) mà tiêu biểu là hai dòng game Mario Party và Wario Ware. Nối tiếp thành công của Wario Ware trên nền máy Wii hồi đầu năm, Mario Party cũng khởi động hè cùng các fan bằng phiên bản thứ tám của mình.

Nếu từng chơi qua loạt Monopoly (hay còn gọi là Cờ Tỷ Phú ở nước ta) của Hasbro Interactive trước đây, bạn sẽ thấy cách chơi trong Mario Party 8 có khá nhiều nét tương đồng: cấu tạo bàn cờ chơi bằng nhiều ô vuông khác nhau, điểm thưởng cho người tham gia sau khi hoàn tất được vòng đua, xác định số bước đi bằng một hộp số ngẫu nhiên (tương tự như gieo xúc xắc)... Tuy nhiên, ngoài những yếu tố trùng lặp trên, luật chơi của MP8 đã được cải biên khá nhiều để tạo đặc trưng riêng, hấp dẫn người chơi. Điển hình là mục tiêu kiếm điểm thưởng từ bạn chơi khác bằng cách đánh thuế các ô sở hữu trên bàn cờ chơi được thay bằng việc thu thập các ngôi sao xuất hiện ngẫu nhiên trên bản đồ. Trong khi đó, các ô thưởng phạt trước đây được gán bằng vô số bẫy ngầm buộc bạn phải tạm lùi số bước đi hoặc tham gia các trò chơi nhỏ với các bạn chơi khác để tìm kiếm điểm thưởng.

Điểm đặc biệt của các trò chơi nhỏ trong phiên bản MP mới này là người chơi được tương tác giống đời thật hơn qua cảm ứng độc đáo của Wii Remote như Stampede– bạn phải sử dụng chiếc mộc (Wii Remote) để đóng dấu vào các bức thư cần chuyển phát trong hạn định. Ngược lại, với trò chơi Blazing Lassor bạn phải khéo léo kếp hợp bộ dây thừng (Nunchuck và Wii Remote) để kéo những chiếc thùng gỗ được gán điểm số cao di chuyển trên màn hình chơi... Chính những tính năng độc đáo này giúp cho mục chơi mạng (Party Tent, Mini Game Tent) vốn là chủ điểm của toàn xê ri đã được đánh giá cao nay càng thêm khởi sắc nhờ tận dụng được những ưu thế sẵn có của nền máy Wii.

Đối lập hoàn toàn với cách chơi được cải tiến mới mẻ, mảng đồ họa của game hầu như không tạo được khác biệt đáng kể nào nếu không muốn nói là rập khuôn các phiên bản trên GameCube trước đây. Thêm vào đó, âm thanh của game được thực hiện khá hời hợt và chưa tạo được sự sôi động cần thiết đối với một "party game" mà trò chơi đang hướng tới. Nếu chấp nhận bỏ qua những khuyết điểm này, MP rất xứng đáng để thưởng thức trong những dịp hội ngộ cùng bạn bè hay gia đình.

MINH PHƯƠNG

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Nintendo
Phát hành: Nintendo
Ngày phát hành: 11/06/07
Thể loại: Giải đố mang tính giáo dục
Hệ máy: Wii
ESRB: Everyone

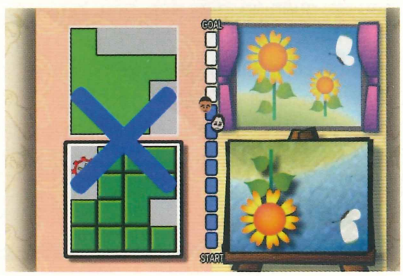
Ưu: Hỗ trợ chức năng mạng; nhiều bài test đa dạng.
Khuyết: Ít mục chơi tùy chọn trong chế độ đơn; chưa thể hiện sự khác biệt khi so sánh với phiên bản trên DS.

KIỂM TRA TRÍ NÃO VỚI BIG BRAIN ACADEMY

Kể từ khi thành danh trên nền DS với thương hiệu Brain Age và Big Brain với hơn mười triệu bản bán ra trên toàn cầu, Nintendo đã tạo nên trào lưu mới về phát triển game khi lần lượt các hãng tên tuổi như Majesco Games, Ubisoft... đều đổ xô kinh doanh game giáo dục vốn rất ít được chú trọng trước đây. Trong vai trò người mở đường, Nintendo dường như chưa muốn dừng tầm ảnh hưởng của thương hiệu trên thị trường máy chơi game cầm tay. Thế là, Big Brain Academy: Wii Degree (BBAWD), tựa mới xuất phát từ nhánh Big Brain "cập bến" Wii, chiếc console có tầm ảnh hưởng mạnh nhất hiện nay.

Trong BBAWD, trí não của bạn được cân, đong, đo, đếm qua năm phép thử khác nhau về năng lực như identify (nhận biết), analyze (phân tích), compute (tính toán)... Điểm thú vị là qua những phép thử này người chơi có cơ hội thực hành vô số bài kiểm tra (test) được sắp xếp ngẫu nhiên nhằm đánh giá khả năng linh hoạt trong từng tình huống. Ví dụ,những bài test thuộc phép thử analyze buộc bạn bộc lộ sự nhận biết nhanh nhạy qua các tập tranh sinh động về động, thực vật. Trong khi đó, đúng như tên gọi, phép thử memorize đòi hỏi bạn phải thể hiện trí nhớ qua các bài trắc nghiệm có độ phức tạp hơn như ghi nhớ hình ảnh, vị trí đồ vật bị xáo trộn trên màn hình chơi. Dựa vào thời gian thực hiện, độ chính xác... trí não của bạn sẽ được đánh giá theo thang điểm A, B, C...

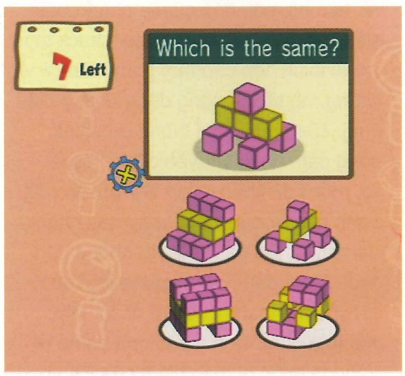
Từ điểm số nhận được, bạn có thể tự sắp xếp chương trình rèn luyện "trí não" theo từng ngày do trò chơi cung cấp để duy trì hoặc cải thiện điểm thưởng có được. Mặt khác, bạn có thể tranh tài cùng bạn chơi khác trên cả hai hình thức offline lẫn online qua các mục chơi Mind Sprint, Mental Marathon, Brain Quiz. Chính chức năng độc đáo này giúp giá trị chơi lại rất cao và thể hiện được trọn vẹn tinh thần mà các nhà sản xuất game gửi gắm là khuyến khích game thủ vừa chơi vừa học hỏi.



Được xây dựng với mục đích giáo dục và hướng cách chơi theo phong cách đơn giản để phù hợp với mọi đối tượng game thủ nên đồ họa không phải là điểm nhấn của BBAWD. Phần lớn, đồ họa thể hiện dưới dạng hình khối với những họa tiết đơn giản, bù lại nhờ kĩ thuật phối màu tốt nên trò chơi vẫn tạo được ấn tượng về mặt thị giác. Ngoài ra, phần âm thanh của game cũng được thể hiện khá nhờ tiết tấu nhẹ nhàng và đơn giản, bắt nhịp được "hồn" của trò chơi.

Tuy chưa thật sự nổi bật khi so sánh với phiên bản trên nền DS trước đây, nhưng với mặt bằng game dành cho giáo dục còn khá "nghèo" hiện nay, sự xuất hiện của BBAWD rất có ý nghĩa.

HOÀNG LÊ



Sao mai điểm hẹn cùng Boogie

Bạn thích một game "karaoke" thật hoành tráng? Đã có Karaoke Revolution và Sing Star Pop. Bạn muốn một game nhảy (dance) thật sôi động? Đã có Dance Dance Revolution (DDR) nổi tiếng của Konami. Nhưng nếu bạn muốn một game để vừa nhảy vừa hát thì sao? EA nhanh chóng nhận ra nhu cầu này và phát triển Boogie, một trò chơi kết hợp "dance and sing" khá thú vị…

Hẳn chúng ta không quá ngạc nhiên khi hãng phát triển EA Canada lại chọn Wii làm hệ máy độc quyền cho Boogie. Kiểu tay cầm Remote và Nunchuck tỏ ra cực kì thích hợp cho một game dance vì chúng mô tả khá sống động những điệu nhảy của người chơi thông qua chức năng cảm nhận chuyển động. Ngoài ra, một lí do khác khiến Wii lọt vào mắt xanh của Boogie là hệ máy này nhắm đến nhiều lớp game thủ từ những bạn tuổi "teen" đến những game thủ thực sự của thể loại game âm nhạc. Việc kết hợp nhảy và hát vào một game rõ ràng là bước đi mạo hiểm của EA vì tính đến nay, Boogie là game âm nhạc đầu tiên thực hiện cách chơi này. Theo Alfredo Chavez, nhà điều phối sản xuất của Boogie, trò chơi sẽ hướng đến phong cách hoàn toàn tự do trong trình diễn.

Trước mỗi màn chơi, bạn có thể chọn cho mình một nhân vật và tha hồ tùy biến màu da, quần áo, giày dép, nón, kiểu tóc và sàn nhảy. Các nhân vật dành cho bạn lựa chọn cũng khá đa dạng và có phong cách riêng: quái vật Bubba béo ú, các cô gái tuổi teen, các cậu bé hiphop và cả… chú ninja mèo nhỏ nhắn. Theo EA, các nhân vật này hoàn toàn có những động tác nhảy riêng biệt chứ không rập khuôn theo mẫu. Chàng Bubba có những bước nhảy nặng nề do có "thùng nước lèo" to tướng, trong khi các nhân vật nữ lại gọn gàng, duyên dáng. Bạn sẽ dùng Remote điều khiển chân của nhân vật và thực hiện điệu nhảy "boogie" đặc biệt, còn Nunchuck sẽ điều khiển phần tay và đầu của nhân vật. Cách tính điểm của Boogie không dựa trên

Tên game: BOOGIE | **Phát triển:** EA Canada | **Ngày phát hành:** 9/8/2007 | **ESRB:** Everyone
Thể loại: Âm nhạc | **Phát hành:** EA | **Hệ máy:** Wii | **Số người chơi:** 4

sự thực hiện các bước nhảy đúng hay sai như DDR, mà hoàn toàn tùy thuộc vào sự sáng tạo của bạn khi giai điệu bắt đầu nổi lên. Để đạt được điểm cao, bạn phải hạn chế sự lặp lại các điệu nhảy cũng như các động tác của nhân vật, mà phải thay đổi liên tục và phù hợp với nhịp điệu của bài hát. Một số thử thách nho nhỏ trong một màn chơi là bạn phải thu nhặt các đồng xu (token) được sắp đặt trên sàn nhảy nhằm tăng điểm trình diễn khi xếp hạng đánh giá. Ngoài ra, sau khi thực hiện thành công các vũ điệu đẹp, bạn sẽ làm tăng thanh "Boogie Meter" và khi thanh này đầy bạn có thể thực hiện "tuyệt chiêu" dầy màu sắc nhằm nhân đôi số điểm hiện tại. Điểm số thu thập được qua các "sô diễn" sẽ dùng để mở khóa các sàn nhảy mới, trang phục, và các nhân vật phụ khác.

Phần chơi Karaoke được thiết kế tích hợp trong phần Dance chính, nghĩa là bạn có thể vừa nhảy vừa hát như một ca sĩ thực thụ. Tuy nhiên, do hai tay phải điều khiển Nunchuck và Remote, bạn sẽ phải phối hợp với một bạn chơi khác để thực hiện việc hát. EA cũng khá tinh ý khi "trọn gói" một chiếc USB micro trong bản gốc của trò chơi. Về cách chơi, phần Karaoke cũng có cách tính điểm như Sing Star Pop, các thanh đo sẽ xuất hiện trên màn hình thể hiện cao độ và trường độ. Số điểm nhận được sau mỗi bài hát là điểm tổng cộng của phần nhảy và hát, do vậy đây có thể là chức năng chính để bạn kiếm điểm mở khóa các vật dụng mới. Số lượng bài hát mà EA công bố đến nay là khoảng 40, gồm các thể loại như pop, dance, punk và cả rock. Các bài hát trải dài từ thập niên 60 đến hiện đại. Trong bản demo tại GDC 07, hai bài disco nổi tiếng là "Brick House" (The Commodores) và "You're the one that I want" của thập niên 70 đã thu hút khá nhiều sự quan tâm.

Một chức năng đáng kể khác là bạn có thể tự tay thực hiện các video clip âm nhạc. Các hiệu ứng ánh sáng, môi trường, hình ảnh, phông nền, góc quay có thể tùy biến thoải mái và đưa vào khung hình khi bạn chạy video clip. Các clip này có thể lưu vào bộ nhớ trong của Wii, hoặc thẻ nhớ SD để chia sẻ với bạn bè. Chức năng multiplayer hỗ trợ tối đa 4 người chơi offline lẫn online. Các mode chơi chủ yếu là song ca (co-op) hoặc thi tài trực tiếp (competitive).

Boogie là một game rất "Wii" khi có khá nhiều ý tưởng khai thác tính năng của chiếc console này. Việc kết hợp nhảy và hát trong cùng một game khá mới mẻ nhưng dù sao chúng ta cần một cú "live show" trên phiên bản chính thức để biết được sự hòa điệu. Theo EA, ngày phát hành của Boogie là 9/8/2007, nghĩa là rất gần rồi. Các ca sĩ của chúng ta chắc đang nôn nóng dữ lắm!

MAI THANH

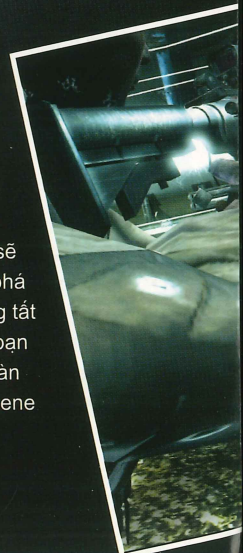
KHU VỰC BÍ ẨN

BLACKSITE AREA 51

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Area 51 (khu vực 51) từ lâu đã là chủ đề của hàng loạt các tin đồn về người ngoài hành tinh và các vũ khí sinh học của quân đội Mỹ. Nhiều bộ phim cũng như tiểu thuyết đã khai thác đề tài này và trong trò chơi, Area 51 cũng là một dòng game khá thâm niên với hơn 10 năm tuổi kể từ thời máy thùng. Hè 2007, phiên bản mới nhất mang tên BlackSite: Area 51 (BSA) sẽ xuất hiện, hứa hẹn nhiều cải tiến về gameplay, đồ họa…

Cốt truyện của BSA không có gì quá đặc biệt khi tương tự hầu hết các game hành động bắn súng theo đề tài khoa học viễn tưởng hiện nay. Bạn vào vai Aeran Pierce, một chiến binh thuộc biệt kích Delta Force cùng 3 đồng đội thực hiện nhiệm vụ dẹp yên sự nổi loạn của đạo quân sinh vật lạ ở khu vực 51 và giải cứu tất cả những người sống sót. Đồng đội của bạn gồm Ambrose, Grayson, Somers và Weis. Theo nhà phát hành Midway, mỗi đồng đội đều có tính cách, khả năng riêng. Trong một số tình huống, bạn chỉ điều khiển số lượng nhất định. Có thể nói thêm một chút về khu vực 51. Nằm ở phía nam sa mạc Nevada, khu vực này được xem là cực kì bí ẩn bởi bị cách li hoàn toàn với hệ thống thông tin bên ngoài và bảo vệ chặt chẽ bởi bộ Quốc Phòng Mỹ. Trong game, bạn sẽ được tự do khám phá khu vực này nhưng tất nhiên "chào đón" bạn sẽ là một quân đoàn quái vật biến đổi gene



Tên game: Blacksite: Area 51	**Phát triển:** Midway	**Ngày phát hành:** 3/9/2007	
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** Midway	**ESRB:** Mature	**Hệ máy:** PS3, Xbox 360, PC

đáng sợ. Midway cũng tiết lộ rằng hầu hết cảnh quan của trò chơi đều dựa trên thực tế khu vực 51 cộng với trí tưởng tượng của nhà thiết kế nên sẽ mang lại cảm giác vừa ảo vừa thực rất cuốn hút, điều mà phiên bản tiền nhiệm trên hệ PS2 và Xbox không làm được.

Theo Harvey Smith, giám đốc ý tưởng của studio Midway Austin chịu trách nhiệm phát triển trò chơi, BSA sẽ không "run-and-gun" đơn thuần như bản 2005 mà sẽ thêm thắt yếu tố đồng đội, khí tài quân trang mới. Thiết kế màn chơi sẽ theo hướng phi tuyến tính với nhiều ngã rẽ khác nhau để bạn tự do khám phá. Thường trong các cuộc chiến, bạn có từ 2-3 đồng đội và hoàn toàn có thể ra lệnh cho họ tương tự như các game bắn súng chiến thuật nhóm. Học tập từ dòng Rainbow Six, cách ra lệnh của BSA được đơn giản hóa tối đa chỉ thông qua một nút bấm. Tùy theo vị trí của hồng tâm, bạn có thể ra lệnh đồng đội di chuyển, nấp vào lá chắn, phá cửa hoặc tấn công. Ngoài ra, yếu tố chiến thuật nhóm còn có một hệ thống mới mà Midway rất tự hào giới thiệu tại các sự kiện gần đây là "morale system", dùng để biểu thị trạng thái tinh thần của đồng đội tùy theo cách bạn chỉ huy - thể hiện cảm xúc và cả những phản ứng với mệnh lệnh. Trong trận chiến, nếu bạn chỉ lo chiến đấu một mình mà không quan tâm đến đồng đội, họ sẽ trở nên nặng nề, chậm chạp, mất nhuệ khí và bắn kém chính xác hơn. Ngược lại, nếu là "leader" tốt, biết cách di chuyển đồng đội vào lá chắn, ra mệnh lệnh hợp lý thì hiệu quả của cả đội sẽ tăng cao - đồng đội bắn chính xác hơn và tránh được thương vong không cần thiết. Đồng đội sẽ biểu thị cảm xúc bằng các câu nói tùy theo tâm trạng. Để tăng tính thực tế cho morale, Midway tuyên bố các đoạn thoại trong BSA sẽ rất đa dạng và phức tạp để thích hợp với các tình huống chiến đấu.

Đây cũng là phiên bản đầu tiên của dòng Area 51 tích hợp chức năng lái xe và điều khiển trực thăng. Các phương tiện của bạn gồm những chiếc humvee như HMMWV trang bị súng máy, trực thăng yểm trợ và cả các phương tiện dân dụng. Bạn có thể tự lái xe hoặc sử dụng súng máy nếu đồng đội lái. Về điều khiển trực thăng, trò chơi sẽ có một số phân đoạn bạn phải hộ tống đoàn xe từ trên cao phối hợp với các trực thăng đồng đội. Ngoài ra, khi tấn công, bạn có thể ra hiệu cho trực thăng tấn công những vị trí mình không tiến tới được. Sự bổ sung các phương tiện di chuyển cho thấy bối cảnh trò chơi không chỉ diễn ra trong các căn cứ nhỏ như ở các bản trước mà có thể mở rộng ra chiến trường lớn hơn, điều mà fan thể loại bắn súng theo nhóm mong mỏi.

Trong các đoạn demo gần đây, hệ thống vũ khí ở BSA chỉ trình làng khẩu súng trường quen thuộc M4 dành cho dặc nhiệm cộng với bộ phận phóng lựu M203. Tuy nhiên, Midway cũng hứa hẹn sẽ bổ sung những khẩu hiện đại hơn như M8 và cả những vũ khí đặc biệt của đối phương, những chiến binh biến đổi gene. Ấn tượng nhất ở đoạn demo là bạn đối đầu ngay với một quái vật khổng lồ trông như một thân cây có nhiều xúc tu. Hi vọng là vào bản game chính thức, chúng ta sẽ có những vũ khí "nặng đô" hơn khẩu M4 yếu ớt.

Sử dụng engine Unreal Engine 3 đã chỉnh sửa và engine Massive D trong Stranglehold (một tựa game khác của Midway), đồ họa của BSA hứa hẹn độ chi tiết cao và các hiệu ứng vật lý phức tạp, đặc biệt là những vụ nổ của các loại xe hoặc thùng xăng. Với Multiplayer, bạn sẽ có những mode chơi tiêu chuẩn như Death match, Team Death match, Capture the flag và hai mode đặc biệt là "Human vs. Reborn" và "Siege". Human vs. Reborn đơn giản chỉ là chọn phe người hoặc quái vật bắn nhau; Siege yêu cầu bạn phải bắt sống lính đối phương và chiếm hết căn cứ của họ. Ở chế độ offline, bạn có thể cùng chơi với một người bạn khác qua hình thức chia màn hình hoặc online.

Những game thủ đam mê FPS từng thất vọng với bản Area 51 năm 2005, BlackSite: Area 51 là một "sequel" khá thú vị với nhiều cải tiến và chức năng mới trong cách chơi. Trò chơi được phát hành trên cả ba hệ PC, PS3, Xbox 360 và ứng với mỗi hệ máy, Midway tuyên bố sẽ tận dụng hết đặc điểm phần cứng và dịch vụ. Hi vọng đây thực sự là một "shooter" đáng giá trong mùa hạn game năm nay.

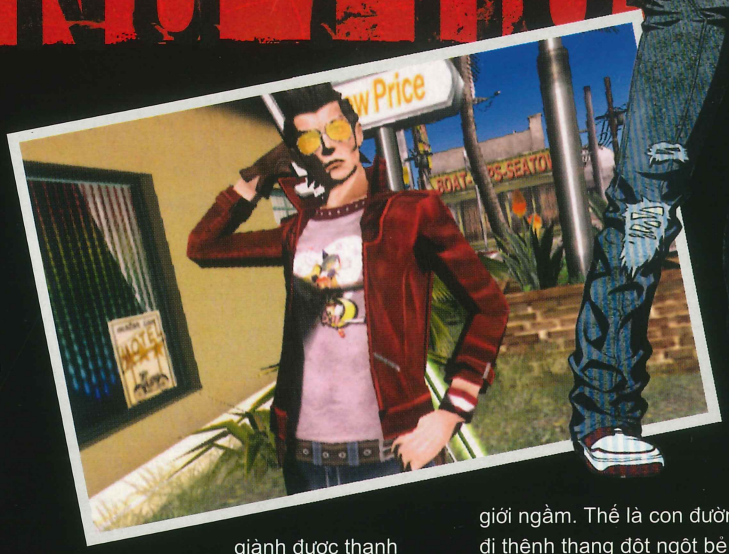
QUANG THÀNH

Tên game: No More Heroes
Thể loại: Hành động phiêu lưu

NO MORE HEROES

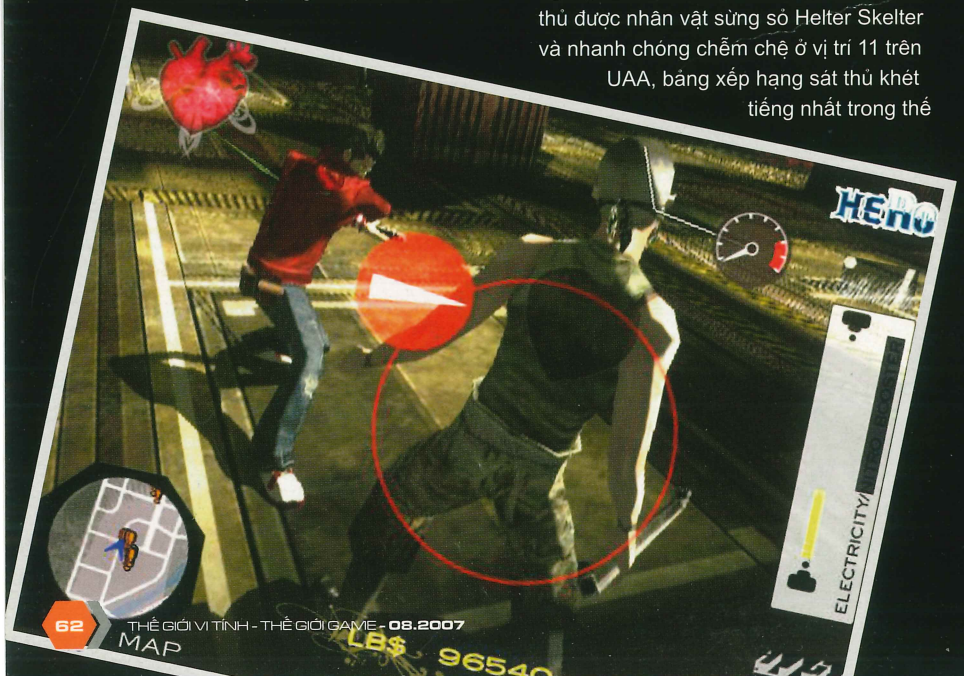
SÁT THỦ ĐƯỜNG PHỐ

RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB



Cuộc sống thường hay xuất hiện những bất ngờ. Có khi ngẫu nhiên chúng ta gặp được vận may từ trên trời rơi xuống, nhưng cũng có khi lại vướng phải tai bay vạ gió và cuộc chạm trán đột ngột với số mệnh có thể làm thay đổi tương lai của chúng ta mãi mãi. No More Heroes là minh hoạ về câu chuyện của một gã lang thang tình cờ bị cuốn vào các hoạt động của thế giới ngầm. Đây cũng là nội dung của trò chơi được fan Wii mong chờ nhất, kể từ khi hay tin nó được phát triển dựa trên cùng một engine và do chính đạo diễn của Killer7 (game từng đoạt nhiều giải và đề cử trong năm 2005) chỉ đạo nghệ thuật.

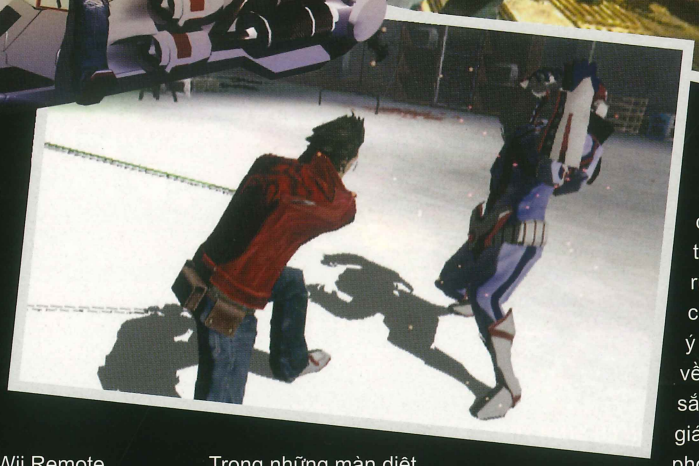
Trò chơi xoay quanh câu chuyện về Travis Touchdown, một gã trai ngang tàng và xốc nổi sống ở thành phố Santa Destroy, bang California. Travis giành được thanh kiếm Nhật kì bí trong một phiên đấu giá trực tuyến. Sở hữu được thanh kiếm báu, kết hợp với thân pháp lanh lẹ sẵn có, Travis dần dần hướng mình theo một mục đích trước nay chưa từng nghĩ tới - trở thành sát thủ chuyên nghiệp. "Chiến công" lớn nhất của y là hạ thủ được nhân vật sừng sỏ Helter Skelter và nhanh chóng chễm chệ ở vị trí 11 trên UAA, bảng xếp hạng sát thủ khét tiếng nhất trong thế giới ngầm. Thế là con đường Travis đang đi thênh thang đột ngột bẻ ngoặt. Chông gai và đố kị là những gì y phải đối mặt khi tìm cách qua mặt từng sát thủ trong UAA nhằm tranh giành ngôi vị đệ nhất.



Thuộc thể loại hành động góc nhìn người thứ ba, NMH chịu nhiều ảnh hưởng từ lối chơi phóng khoáng của GTA, trong đó nhân vật chính được phép đi lại tự do trong thành phố và nhận nhiệm vụ ở những địa điểm được chỉ định trên màn hình. Mặc dù nhiệm vụ chính trong NMH là phải trở thành số 1 trong danh sách UAA nhưng người chơi không bắt buộc phải thực hiện nhiệm vụ theo trình tự hay cốt truyện tuyến tính. Nếu thấy chưa đủ "đô" để "cạch" với những đối thủ mạnh hơn, bạn cứ việc "đi vòng vòng" thành phố khám phá hàng chục nhiệm vụ phụ (quest) khác để kiếm tiền nâng cấp cũng như trang bị đầy đủ "đồ chơi" mới cho mình.

Tuy nhiên, nói về tinh hoa của NMH, chúng ta không chỉ dừng ở mức độ qua loa được mà phải đi sâu vào cách điều khiển nhân vật trong game. Còn nhớ năm trước, Killer7 trên PS2 chỉ chơi trên gamepad

Phát triển: Grasshopper Manufacture
Phát hành: Marvelous Interactive Inc.
Ngày phát hành: chưa công bố
ESRB: Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Wii



mà đã làm đảo điên giới mộ điệu thì nay NMH có thể còn gây chấn động hơn nữa bởi được phát triển để khai thác sự tiện dụng của đôi tay cầm Wii kì diệu. Tất cả mọi thao tác di chuyển và chiến đấu của nhân vật đều được đồng bộ hóa với chuyển động của hai thiết bị Wii Remote và Nunchuk. Wii Remote sẽ đồng bộ với thanh kiếm Katana còn Nunchuk sẽ dùng để điều khiển nhân vật đi lại trên màn hình. Trước hết, thanh kiếm của nhân vật chính phải được nạp đầy năng lượng bằng cách lắc mạnh remote cho đến khi ống năng lượng đầy hết mức là có thể đem ra "xài" được. Ở mỗi cảnh chiến đấu, bằng cách giữ phím A và "huơ" qua lại trước màn hình, máy sẽ phân tính cử động của cổ tay, góc độ và chiều cao để chuyển nó thành những động tác tấn công uyển chuyển, kể cả những cú bổ chí mạng hay nhất cứa đầy uy lực. Ở những động tác phức tạp hơn khi đối thủ khôn ngoan biết cách né và đỡ đòn, game sẽ hiện ra các mini game mà nếu thực hiện thành công, nhân vật sẽ thực hiện các thao tác vật hoặc thi triển những đòn kết liễu khá đẹp mắt.

Trong những màn diệt trùm, gameplay càng trở nên kích thích hơn bởi người chơi phải đối đầu với những sát thủ chuyên nghiệp chứ không phải bọn "thằn lằn cắc ké" trước đó. Mỗi sát thủ đều có sở trường riêng, có khi dựa vào tốc độ chớp nhoáng, có khi dùng đến các siêu năng lực để hạ gục nhân vật chính, nên trong bất kỳ trường hợp nào sự phối hợp giữa kỹ năng đánh kiếm và di chuyển né đòn đều rất cần thiết, đòi hỏi người chơi tập trung cao độ và "vặn vẹo" remote càng mượt càng tốt.

Như đã giới thiệu, một trong những lý do khiến NMH rất được mong chờ là do trò chơi mang đậm phong cách thiết kế như Killer7. Người chơi sẽ gặp lại những khuôn hình đầy nghệ thuật với những mảng màu tương phản được phối theo phong cách ngẫu hứng - khi thì toàn bộ khung cảnh đen ngun ngút bỗng nổi lên đường nét của nhân vật cô lập trong bóng tối, hay khi trên cơ thể sáng rực lại hằn những mảng sẫm của hiệu ứng bóng đổ được cố ý nhấn mạnh thái quá. Sự "vụng về" khôn ngoan trong nghệ thuật sắp đặt tác động rất mạnh đến thị giác người chơi. Thậm chí bằng phong cách này, nhà sản xuất cũng không cần phải quá chăm chút đến độ chi tiết của cảnh vật bởi chúng đã được những mảng tối che phủ rất thẩm mỹ.

Theo lịch trình, NMH sẽ được phát hành vào đầu năm 2008 nên trong khoảng thời gian này nhà sản xuất chỉ "nhỏ giọt" những điểm nổi bật nhất của trò chơi và tất nhiên sẽ không có chi tiết như hệ thống thăng cấp dựa trên điểm kinh nghiệm hoạt động như thế nào. Bật mí để các fan truyện tranh Nhật nuôi hứng thú là đa số đội ngũ phát triển của NMH đều là các tác giả, nhà thiết kế anime nổi tiếng qua các xêri truyện và phim hoạt hình. Anime và Wii, đây có thể là sự phối ngẫu tuyệt vời nhất mà fan của cả hai bên mong chờ.

XUÂN YẾN

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Email : quocdaivn@yahoo.com
ĐT HN: 04.7261373 ĐT HCM: 08.2961349

Best

Giá tốt nhất - Dịch vụ tốt nhất

- Giảm giá 10% tất cả linh kiện mua kèm máy
- Wii giá 5.100.000
- PSP Standard Pack giá 3.400.000
- PS3 bản 20GB giá 8.500.000
- PS3 bản 60GB giá 9.500.000
- PS2 giá 2.700.000
- XB360 giá 5.800.000
- DS Lite giá 2.500.000

Hãy liên hệ ngay số điện thoại : 04.726.13.73
hoặc truy cập vào địa chỉ www.hotgameshop.net
để biết thêm chi tiết về đợt siêu khuyến mại này

Shaiya

Chương II: Sự trở lại của rồng

THẾ GIỚI SHAIYA RỘNG LỚN, ĐÔNG DÂN CƯ SINH SỐNG, BỖNG CHỐC BỊ MỘT MÀU ĐEN HẮC ÁM BAO TRÙM, NỖI SỢ HÃI, HOANG MANG LAN RỘNG TRONG CỘNG ĐỒNG KHI CÁC CHIẾN BINH CỦA 4 CHỦNG TỘC ĐƯỢC NGHE "SỰ TRỞ LẠI CỦA RỒNG" CỦA CÁC TU SĨ THÁNH ĐIỆN TYPHRETH...

TỘC RỒNG HỒI SINH

Thời xa xưa, khi nữ thần Etaine sáng tạo ra vùng đất Teos Epeiros, nàng đã cùng các vị thần rồng Thelaiosis cai quản vùng đất này, và thần quyền năng Tiamat mẹ của loài rồng được tin cậy giao phó trông coi thế giới cho người. Ngày qua ngày, loài rồng sinh sôi nảy nở ngày càng nhiều và thế lực hùng cứ cả vùng đất Teos Epeiros. Tuy nhiên, lòng trung thành của họ dành cho nữ thần không vì thế mà suy suyển. Cho đến một ngày, người Duminas phản bội, phủ nhận công sinh thành, dạy dỗ của nữ thần Etaine và các thần Thelaiosis, dấy lên cuộc chiến dài 7 năm. Dằn vặt trong đau khổ, oán giận vì bị phản bội, quá đau buồn trước thảm cảnh của thế giới, nữ thần lâm bệnh nặng, khi mất đi trong nước mắt, linh hồn nàng đã tách làm hai mảnh phiêu du khắp trời đất Shaiya. Đất mẹ nổi giận trỗi dậy, nhấn chìm tất cả trong lòng đất sâu thẳm để rửa sạch mọi tội lỗi và xấu xa chốn phàm trần. Thế giới sụp đổ, loài rồng vì thế mà bị diệt vong. May thay, trong đống đổ nát hoang tàn đó một vị thần rồng là Jehar Teolema đã nhận được sự che chở của đất mẹ Aina nên sống sót qua cơn đại nạn. Tuy sinh tồn được trong sự hỗn mang nhưng ước mơ gầy dựng lại Teos Epeiros thanh bình, xinh đẹp của Jehar gặp rất nhiều khó khăn. Vì thế để tái thiết thế giới, Jehar kêu gọi các con của mình tạo ra thêm nhiều loài rồng mới từ dòng máu của Tiamat - tổ mẫu của loài rồng và cùng chung sức gầy dựng Teos Epeiros tốt đẹp hơn.

Shaiya
Chương I: Cuộc Chiến Huyền Thoại
www.shaiya.com.vn
GAME ONLINE
MIỄN PHÍ
MÃI MÃI
với hệ thống PVP đặc sắc
SẮP PHÁT HÀNH
CHƯƠNG II
SỰ TRỞ LẠI CỬA RỒNG
SONOKONG
SONOV
Enjoy the Best
SAIGONTEL
Telecom-ISP & Software Development
Bản quyền thuộc SONOKONG, SaigonTel phân phối độc quyền.

GIÚP ĐỠ TỪ THÁNH ĐIỆN TYPHRETH

Ngày trở lại của bọn quái vật rồng đã gần kề! Những thông tin ít ỏi từ truyền thuyết, những lời đồn lan truyền trong cộng đồng cư dân Shaiya đã tạo lên một tâm lý vừa háo hức mong đợi được đọ sức với bọn quái vật rồng, vừa gây nên một tâm trạng lo sợ đối với các chiến binh Shaiya. Thấu hiểu điều này, ngay từ rất lâu các thánh sĩ tài ba của Thánh Điện đã ngày đêm nghiên cứu nhằm tìm ra những phương thuốc hữu hiệu, hy vọng có thể hỗ trợ tốt nhất cho các chiến binh trong cuộc chiến với chủng tộc rồng, bảo vệ thế giới Shaiya. Nỗ lực đó đã được đền đáp xứng đáng, Thánh Điện vui mừng thông báo sự ra đời của các loại thuốc mới, giúp các chiến binh sẽ thêm mạnh mẽ, nhanh nhẹn để có thể sớm tiêu diệt bọn quái vật Rồng, trả lại sự thanh bình cho thế giới Shaiya.

> Đặc biệt, thành công lớn nhất trong phát kiến lần này, chính là việc cho ra đời đá hồi sinh. Đây là một vật phẩm thiết yếu đối với hầu hết các chiến binh, nhất là các chiến binh ở cấp tối thượng. Với tác dụng giúp hồi sinh tại làng gần nhất với 50% sinh lực, thể lực, ma lực so với lúc đầu. Đá hồi sinh sẽ giúp các chiến binh thêm tự tin trong chiến đấu, không còn nỗi lo sợ đối với thần chết nữa.

VÀ NHỮNG CẢM NHẬN BAN ĐẦU

Theo đánh giá của chúng tôi, những hình ảnh cũng như trailer do nhà phát hành cung cấp, chương 2 này hứa hẹn nhiều yếu tố hấp dẫn. Với sự xuất hiện của Hỏa Long cũng như Băng Long, những trận chiến mới sẽ càng khốc liệt hơn. Trong thời gian tới, những trận đánh phân chia 2 liên minh (Ánh Sáng và Bóng Tối) sẽ có khả năng giảm bớt. Thay vào đó, các chiến binh sẽ ra sức tập luyện chuẩn bị đối đầu với 2 "boss" mạnh nhất từ trước đến giờ. Nhằm hỗ trợ các chiến binh, trong phiên bản này có nhiều bổ sung đáng kể. Đầu tiên chính là sự xuất hiện của 2 bản đồ mới, giúp người chơi có cấp độ 50 trở lên có nơi luyện tập, đó là sa mạc Deep Desert và thảo nguyên Steible. Các vũ khí và vật dụng hỗ trợ cũng được bổ sung, giúp đối đầu với quái vật có hiệu quả hơn. Chúng ta đành phải chờ đến khi chương II xuất hiện, để đối đầu với những con rồng khổng lồ, những chiêu thức mới lạ... Chỉ nghĩ đến thôi mà cũng thấy nao nao!

BIM BIM

Agatha Christie: Evil Under The Sun

Thể loại: Phiêu lưu | **Phát triển:** AWE Games | **Phát hành:** Dreamcatcher | **Ngày phát hành:** 23/10/07 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Thám tử lừng danh Hercule Poirot lại được dịp trổ tài khi xuất hiện đúng nơi đúng chỗ - một nữ diễn viên đã bị ám sát trong chuyến đi nghỉ mát. Vào vai Hercule Poirot, người chơi sẽ có cơ hội "đào bới" từ những đầu mối tưởng chừng như vô nghĩa, những mối quan hệ lằng nhằng của khoảng 20 nhân vật trong game để tìm ra kẻ sát nhân.

Trong phiên bản mới này có rất nhiều yếu tố được thay đổi nhằm hoàn thiện và tăng chiều sâu cho game so với những phiên bản trước, cốt truyện được sắp xếp mạch lạc hơn, những đoạn hội thoại sẽ có ảnh hưởng lớn đến hướng điều tra của vụ án. Bạn còn chần chừ gì mà không thể hiện tài "trinh thám" với Agatha Christie.

Attack on Pearl Harbor

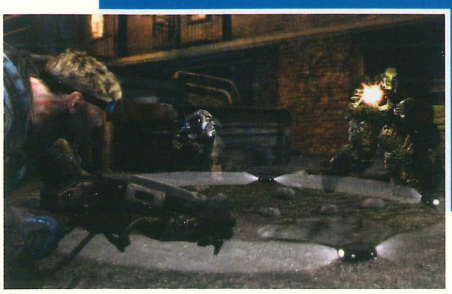
Thể loại: Mô phỏng | **Phát triển:** 3D People | **Phát hành:** CDV Software Entertainment USA | **Ngày phát hành:** 02/08/2007 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PC

Lấy đề tài cuộc chiến Trân Châu Cảng năm 1941, trò chơi mô phỏng bắn máy bay Attack on Pearl Harbor sẽ đem đến cho người chơi những giờ phút căng thẳng đến "ngẹt thở" trong 4 chiến dịch chơi đơn và một chế độ tập kích tức thời với tất cả 50 nhiệm vụ cần hoàn thành. Bạn có 8 loại máy bay để lựa chọn, chẳng hạn như máy bay chiến đấu, máy bay nhào lộn thả bom, oanh tạc cơ, máy bay chở ngư lôi cùng hàng loạt thứ vũ khí tối tân khác như tên lửa, súng rocket... Ngoài phần đồ họa tuyệt vời, game còn hỗ trợ chế độ chơi qua mạng LAN hay Internet với 12 người chơi khác.

Gears of War

Thể loại: Bắn súng | **Phát triển:** Epic Games | **Phát hành:** Microsoft Game Studios | **Ngày phát hành:** Quý 4/2007 | **ESRB:** Mature | **Hệ máy:** PC

Sau thành công vang dội trên Xbox 360, cuối cùng Microsoft cũng đem Cỗ máy Chiến tranh Gears of War lên đấu trường PC. Ngoài những tính năng được ưu ái riêng cho PC, phiên bản Gears of War mới sẽ cung cấp 5 cấp độ chơi đơn mới, nhiều chế độ chơi và bản đồ mục chơi multiplayer mới. Không chỉ hỗ trợ Windows XP và cả Vista, Gears of War cũng sẽ hỗ trợ DirectX 10 và hấp dẫn nhất là khả năng cùng tác chiến với người chơi Xbox 360 thông qua dịch vụ Game for Windows -Live.



Ghost Squad

Thể loại: Hành động - Bắn súng | **Phát triển:** Sega-AM2 | **Phát hành:** Sega | **Ngày phát hành:** 30/11/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Wii

Là một lực lượng bí mật của tổ chức Liên Hiệp Quốc, Ghost Squad có nhiệm vụ tìm kiếm, tiêu diệt các nhómm khủng bố trên thế giới cũng như thực hiện những sứ mệnh đặc biệt với yêu cầu không để lại bất kỳ dấu vết nào. Trong vai một thành viên của biệt đội Ghost Squad, người chơi sẽ phải hoàn thành những nhiệm vụ đầy nguy hiểm như tiêu diệt nhanh một nhóm khủng bố, giải thoát con tin, gỡ bom và thậm chí giải cứu tổng thống. Sử dụng tay cầm Wi Remote, người chơi sẽ có thể tận dụng tối đa tính hiệu quả của nhiều loại vũ khí như súng trường, súng bán tự động và súng ngắn, hay thậm chí là cận chiến tay đôi. Game hỗ trợ mục chơi multiplayer cùng lúc 4 người.

Kane & Lynch: Dead Men

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** IO Interactive | **Phát hành:** Eidos Interactive | **Ngày phát hành:** Quý 4/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, X360, PS3

Tuy có quá khứ khác nhau nhưng Kane và Lynch quyết tâm phối hợp cùng nhau để truy tìm một tên trùm mafia Nhật đã sát hại gia đình họ. Với cách chơi phối hợp đồng đội, người chơi có thể dễ dàng xoay chuyển tình thế trong lúc nguy nan nhất bằng những kỹ năng chiến đấu của từng nhân vật. Không chỉ hấp dẫn người chơi bởi hình ảnh thành phố Tokyo được xây dựng tỉ mỉ, các hiệu ứng vật lý được thể hiện xuất sắc, game còn hứa hẹn đem đến những phút giây kịch tính hoàn toàn mới lạ cho người chơi. Liệu lần này IO có thành công với Kane & Lynch: Dead Men như từng đạt được với Hitman, hãy chờ xem.

Legendary: The Box

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Spark Unlimited | **Phát hành:** Gamecock | **Ngày phát hành:** Xuân 2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3

Được đánh giá là một những tựa game "hot" nhất được trình diễn tại E3 năm nay, Legendary: The Box đưa người chơi vào vai Charles Deckard - một "siêu" trộm các tác phẩm nghệ thuật - được thuê đánh cắp một món đồ cổ hiện đang được trưng bày tại bảo tàng thành phố New York. Tuy nhiên, mọi thứ không suôn sẻ như dự tính, chiếc rương đột ngột kẹp lấy bàn tay của Charles và khắc lên một biểu tượng kỳ quái, đây chính là chìa khóa để mở chiếc hộp huyền bí Pandora. Ngay sau đó, mọi thứ có trên mặt đất bắt đầu rung chuyển và đổ sập, ngoài trời xuất hiện vô số quái vật sư tử đầu chim khổng lồ và chúng ồ ạt tấn công thành phố. Một cuộc chiến mới bắt đầu.

Thế giới hoàn mỹ
www.TheGioiHoanMy.vn
Thiên Thượng Nhân Gian
10 chuyến du lịch Bắc Kinh
và cơ hội Hát với Đan Trường
Phiên bản mới
Thiên Thượng Nhân Gian
完美时空
PERFECT WORLD
DEC
Online Entertainment
Thông tin chi tiết xem tại www.thegioihoanmy.vn

Moto GP '07

Thể loại: Mô phỏng | **Phát triển:** Climax | **Phát hành:** THQ | **Ngày phát hành:** 31/8/2007 (Anh), 28/8/2007 (Mỹ) | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, PS2, X360

Hãy sẵn sàng cho những thử thách tột cùng, những cảm giác hồi hộp lẫn hưng phấn trong một thế giới hoàn toàn mới lạ - thế giới của những siêu xe. Với MotoGP '07, phiên bản thứ 5 của dòng game đua môtô MotoGP lừng danh, người chơi vẫn cảm nhận được những niềm đam mê như trong phiên bản '06 nhưng... với những chi tiết được đầu tư kỹ càng, môi trường trong game được cải thiện đáng kể với những mùa giải mang tính chuyên môn cao về nội dung lẫn hình thức thi đấu.

Đặc biệt, tất cả xe đua xuất hiện trong game đều là dạng "licensed" - đồng nghĩa với việc bạn sẽ cảm nhận được những chiếc xe chính hãng, từ tốc độ cho đến những chi tiết thiết kế nhỏ nhất. Chưa đủ, đường đua cũng được thiết kế ngoạn mục hơn, hứa hẹn nhiều khúc ngoặc tử thần cho bất kỳ tay đua nào "yếu bóng vía".

Power Rangers: Super Legends

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Artificial Mind And Move | **Phát hành:** Disney Interactive Studios | **Ngày phát hành:** 02/11/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, PS2

Là tựa game kỷ niệm 15 năm ngày tập phim đầu tiên trong xêri phim truyền hình Power Ranger được phát sóng, Power Rangers: Super Legends đưa người chơi đến với những cuộc phiêu lưu nhằm bảo vệ thế giới khỏi bàn tay của các loài quái vật. Sẽ có 12 anh hùng để bạn lựa chọn, từ những nhân vật ban đầu như Mighty Morphin cho đến những anh hùng thuộc hàng "hậu bối" trong lực lượng Operation Overdrive.

Game hứa hẹn đem đến những trận đánh đối kháng đầy kịch tính với hàng loạt chiêu thức đẹp mắt, những câu đố vô cùng hóc búa và hơn hết là người chơi sẽ có cơ hội khám phá một thế giới đầy màu sắc giữa cái thiện và cái ác.

Premier Manager 08

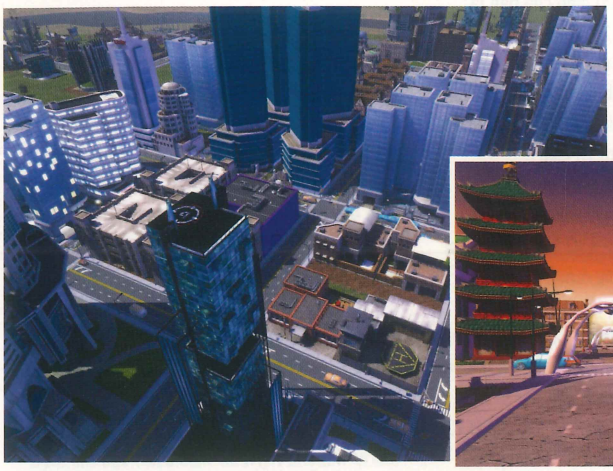
Thể loại: Mô phỏng | **Phát triển:** Zoo Digital Pub | **Phát hành:** Zoo Digital Publishing | **Ngày phát hành:** 17/8/2007 (châu Âu) | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, PS2

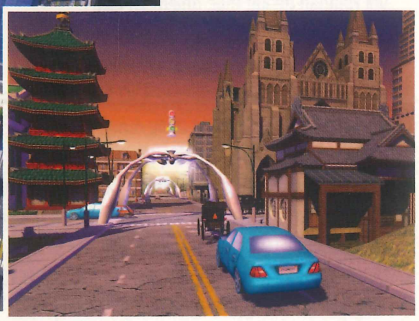
Zoo Digital Publishing một lần nữa khẳng định thành công của mình trong thể loại game quản lý đội bóng qua việc phát hành phiên bản thứ 13 mang tên Premier Manager 08. Hứa hẹn mang đến nhiều thay đổi mới, ngoài những cải tiến từ phiên bản trước, PM 08 còn cung cấp nhiều nhân vật mới, tăng cường cơ sở vật chất cũng như hệ thống phân tích dữ liệu hoàn toàn mới.

Những cầu thủ xuất hiện phiên bản 2008 này sẽ được cập nhật từ các đội bóng trong mùa giải Hè 2007 nhằm đem đến cho người chơi những lựa chọn mới nhất. Cạnh đó, những cải thiện đáng kể trong phiên bản này chính là những khóa huấn luyện nâng cao, hệ thống chẩn đoán chấn thương, khả năng hồi phục của cầu thủ và cơ chế tìm kiếm tài năng trẻ.

SimCity Societies

Thể loại: Mô phỏng | **Phát triển:** Tilted Mill | **Phát hành:** EA | **Ngày phát hành:** 9/11/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC





Đã hơn 4 năm kể từ ngày phiên bản gần đây nhất của trò chơi SimCity được phát hành và đó là một quãng thời gian đủ dài để các nhà phát triển nghĩ ra những ý tưởng cho mới cho thể loại game mô phỏng xây dựng thành phố.

Với SimCity Societies, tựa SimCity đầu tiên không được phát triển bởi Maxis, người chơi có thể chọn hơn 350 mẫu cao ốc để bố trí, kết hợp hay thậm chí chỉnh sửa lại chúng để phù hợp với ý định xây dựng thành phố của riêng mình. Chưa hết, bạn còn phải xây dựng và quản lý nhiều công trình phụ trợ khác như trường học, bệnh viện... cùng như tích lũy tài nguyên cho xã hội.

Super Mario Galaxy

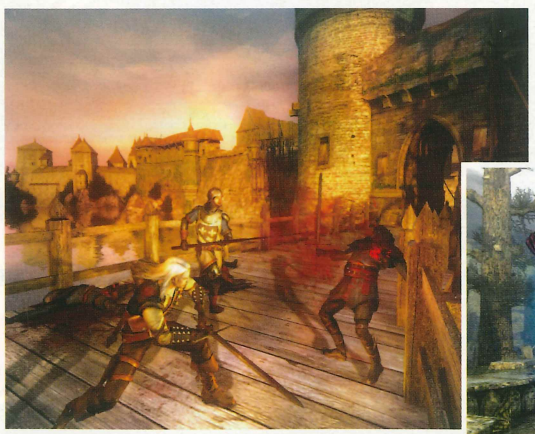
Thể loại: Phiêu lưu - Hành động | **Phát triển:** Nintendo | **Phát hành:** Nintendo | **Ngày phát hành:** 12/11/07 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Wii

Chàng thợ sửa ống nước Mario tiếp tục dấn thân vào một cuộc phiêu lưu mới với sứ mệnh giải cứu công chúa Peach bị các sinh vật đến từ một hành tinh lạ bắt giữ. Với Super Mario Galaxy, người chơi sẽ có dịp trải nghiệm những động tác mới lạ của Mario nhờ bộ tay cầm điều khiển không dây độc đáo của Wii.

Còn quá sớm để đưa ra bất kỳ đánh giá nào cho đứa con mới của Shigeru Mayamoto, nhưng với những gì đã thể hiện tại E3 vừa qua, chúng ta có nhiều lý do tin rằng chàng Mario sẽ lại tỏa sáng một lần nữa.

The Witcher

Thể loại: Nhập vai | **Phát triển:** CD Projekt Red | **Phát hành:** Atari | **Ngày phát hành:** 14/9/2007 (châu Âu), 25/9/2007 (Mỹ) | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC



Là tựa game nhập vai được đông đảo người chơi chờ đợi bởi ngay từ năm 2005 nhà phát triển CD Projekt Red đã hứa hẹn rằng The Witcher sẽ mang đến một phong cách nhập vai hoàn toàn mới (có kết hợp thêm yếu tố tố hành động và chiến thuật) cùng một nền đồ họa xuất sắc nhờ khai thác engine Aurora của BioWare.

Trong The Witcher, bạn sẽ vào vai Geralt, một chàng phù thủy kiêm luôn nghề săn quái vật với kiếm pháp cao cường được huấn luyện ngay từ thuở mới lọt lòng. Trong quá trình đi tìm lại ký ức đã mất của mình, Geralt bất đắc dĩ vướng vào một chiến tranh giành quyền lực để kiểm soát thế giới. Geralt sẽ đứng về phe nào - thiện hay ác, ai sẽ thắng, tất cả câu trả lời đều phụ thuộc vào bạn.

Em cài xong game Ghost Recon Advanced Warfighter 2. Khi khởi động gần xong thì game báo "Crash in application version: 29980.2562. GRAW2 requires an up to date version of Ageia PhysX and associated DLLs. Please install latest PhysX runtime"? *(cia_kill_chicken@yahoo.com)*

Lỗi này do trong máy bạn đã cài sẵn phiên bản cũ Ageia PhysX không thích hợp với game. Bạn gỡ bỏ nó, sau đó cài bản mới trong đĩa GRAW 2 là có thể chơi game bình thường.

Tôi định mua CPU Intel Core 2 Duo E4300 (1,8GHz) để chơi game nhưng có những trò chơi mới đòi hỏi cấu hình là P4 3,0GHz thì có thể chơi được không? *(ella_meo@yahoo.com.vn)*

Dĩ nhiên là bạn sẽ chơi game tốt với các CPU 2 nhân. Trong trường hợp phần mềm "nhận diện hệ thống" (detection) của game thông báo rằng CPU mới này không đáp ứng đúng yêu cầu (có thể do chương trình detection này chưa nhận diện được các CPU 2 nhân), bạn vẫn chơi được bình thường. Chúng tôi thử nghiệm trò chơi Ghost Recon Advanced Warfighter 2 trên máy tính có sử dụng CPU Intel 6320 (1,86GHz), máy báo lỗi CPU nhưng vẫn chơi tốt.

Em đang chơi game Harry Potter and the Order of the Phoenix. Em muốn biết cách kết nạp Hannah Abbot vào Dumbledore's Army (DA). Còn Dean Thomas thì khi nói chuyện để kết nạp vào DA, cậu ta bảo hãy tìm Gargoyles (theo em hiểu là các bức tượng đầu heo ở quanh trường), nhưng em đã nói chuyện với 2 bức tượng mà vẫn không được? *(hoanghao1970@yahoo.com.vn, duchuy23081993@yahoo.com.vn)*

Nhiệm vụ mà Hannah Abott giao cho bạn là phải tìm cho cô ta đường tắt lên tầng 7 để tới Room of Requirements. Bạn chỉ cần đi lên cầu thang ở phía tay phải Hannah, bức tranh đầu tiên sẽ cho bạn biết mật khẩu. Quay trở lại nói chuyện với Hannah để kết thúc nhiệm vụ này.

Còn với Dean Thomas, bạn phải tìm đủ 5 Gargoyles (tượng heo đá) để giúp Dean làm bài tập. Vị trí của chúng như sau: 1. Ở Transfiguration Courtyard gần vị trí Dean đang đứng; 2. Ở đoạn chính giữa cầu thang dẫn lên lớp học Defenses Against the Dark Arts; 3. Ở Paved Courtyard, dùng phép Reparo sửa đoạn cầu thang bị sập rồi đi đến cuối đường; 4. Ở Viaduct đoạn đường đá; 5. Trên tầng 4, đi theo lối cửa gỗ thường, lên cầu thang rồi rẽ trái ra ban công, tượng nằm ở phía bên phải. Sau khi đã gặp đủ 5 Gargoyles, quay về gặp Dean để hoàn thành nhiệm vụ.

Tôi vừa mua tay cầm Xbox 360 để chơi FIFA 07, nhưng do không tìm được driver nên không sử dụng được. Xin cho biết tôi có thể tải driver này từ địa chỉ nào? *(hoanglinha4@yahoo.com.vn)*

Để tải driver cho tay cầm Xbox 360, bạn vào địa chỉ *http://www.microsoft.com/hardware/gaming/download.mspx*. Dòng thứ 1 (Select type of product) chọn "Controllers", dòng thứ 2 (Select your product) chọn "Xbox 360 Controller for Windows". Tiếp theo, ở dòng thứ 3 và thứ 4, bạn chọn đúng phiên bản của hệ điều hành Windows mà bạn đang sử dụng và loại ngôn ngữ của nó (Anh, Pháp...). Sau khi hoàn tất 4 dòng này, bạn nhấn nút Go bên dưới để chuyển sang địa chỉ kế tiếp có chứa đường dẫn đến driver tương ứng đã chọn.

Sau khi em cài game Ascension To The Throne xong thì không chơi được, có thông báo là "không tìm thấy file d3dx9_29.dll". Tương tự, game Need For Speed Carbon cũng thông báo không tìm thấy file d3dx9_30.dll. Cho em hỏi nguyên nhân và cách khắc phục? Máy em có cấu hình Pentium D 2,8GHz, RAM 1GB,VGA GeForce 7300 GT 256MB. *(tridang2509@yahoo.com)*

Lỗi này xảy ra là do phiên bản DirectX 9.0c trên máy tính chưa được cập nhật theo yêu cầu của game. Bạn có thể cài đặt bộ DirectX có trong đĩa game, tải bản cập nhật DirectX 9.0c trên website www.microsoft.com, hoặc chép những file thiếu (tải từ website www.dll-files.com) vào thư mục system32 của Windows.

Em đang dự tính mua 1 máy Xbox 360 nhưng lại nghe nhiều người nói dạo này Xbox 360 bị hiện tượng "3 đèn đỏ" hay "Ring of Death". Xin hỏi đó là hiện tượng gì, có cách khắc phục không? *(vihufa@hcm.vnn.vn)*

Nguyên nhân gây Ring of Death là lỗi kỹ thuật từ phía nhà sản xuất, chủ yếu do VGA và CPU quá nóng khi hoạt động ở cường độ cao sẽ gửi lệnh Rod và ngắt điện cung cấp đến console (tản nhiệt của X360 khá kém, chip nóng lâu ngày sẽ gây chết Transitors và dẫn đến cháy hẳn). Hiện tại ở Việt Nam chưa có nhà phân phối chính thức X360, nên việc bảo hành máy là thỏa thuận giữa chủ cửa hàng kinh doanh máy với người mua. Bạn nên liên hệ với cửa hàng mình tin tưởng nhất để có chế độ bảo hành tốt nhất.

7 Bước tới thành công trong Warhammer 40000

Kỳ 3: Tối ưu hóa bộ binh (tiếp theo)

Space Marine

Space Marine: một đội quân bao gồm các đơn vị tinh nhuệ trung thành với Hoàng Đế. Trang bị vũ khí hạng nặng và sức khỏe tốt, đây là một trong những phe có lực lượng bộ binh tốt nhất trong game mà bạn có thể làm quen trước khi tìm hiểu các phe khác. Bạn có sẵn 3 sự lựa chọn về bộ binh:

Scout team: Rất hữu dụng từ thời điểm đầu cho đến cuối trận đánh. Khả năng cơ động cao cho phép chiếm điểm nhanh. Kỹ năng tàng hình cộng với các vũ khí chuyên dụng để gây rối loạn hàng ngũ đối phương (sniper rifle, flamer thrower). Đây là những "kẻ thọc gậy bánh xe" nguy hiểm nhất. Tuy nhiên chúng chỉ mang tính hỗ trợ chứ không thể xem là chủ lực trong trận chiến được.

Tactical Space Marine (dùng cho đánh xa hoặc cận chiến) (TSM): Phát triển theo hướng tấn công từ xa. Yếu điểm của chúng là không thể đối đầu với các đơn vị thiên về cận chiến. Chúng cần nhiều sự hỗ trợ của các đơn vị cơ giới. Chống càn tốt, vũ trang mạnh đó là ưu điểm khi bạn sử dụng các đơn vị TSM. Nên kết hợp với đơn vị Rhino (xe chở quân) để tăng tính cơ động trên chiến trường.

Assault Marine (dùng cho cận chiến và tháo cờ của đối phương - xem bài 2) (AM) :Dành cho những người thích đánh chiến thuật càn, tốc độ cao, khả năng cận chiến tốt là ưu điểm của chúng. Tuy nhiên dần về sau chúng lại tỏ ra kém hơn so với các đơn vị cận chiến của Chaos. Cần sự hỗ trợ của Hero và các đơn vị bộ binh hạng nặng như: Assault Terminator và Terminator.

Hình 1: các đơn vị Assault Marine rất hiệu quả trong việc decap các điểm của đối phương

Hình 2: luôn cho các đơn vị Khorne berserker áp sát đối phương,đó là cách phát huy hết hiệu quả của chúng

Nhìn chung bạn phải kết hợp nhiều dạng bộ binh lẫn xe cơ giới để tạo nên sức mạnh tổng thể cho SM.

Chaos

Chaos là một trong những phe sở hữu những đơn vị cận chiến khủng khiếp nhất của game. Mặc dù nhìn sơ qua, các đơn vị của phe này khá giống với Space Marine nhưng sức mạnh cận chiến của chúng thật đáng sợ.

Tier 1: Ngay sau khi xây dựng công trình Chaos Temple (trại lính), bạn đã có ngay 2 đơn vị bộ binh tương ứng là Chaos Space Marine và Raptor, với lợi thế này bạn có thể thực hiện việc cap point và decap point ngay lập tức. Tốc độ hơn hẳn Space Marine (đơn vị Assault Marine của SM đòi hỏi bạn phải có Chapel–Barrack và Armory). Raptor được xem là một trong những đơn vị cận chiến mạnh nhất ở Tier 1.

Sang đến Tier 2 (nâng cấp tại công trình Stronghold), bạn có thể đào tạo ngay đơn vị Khorne Berserker tại công trình Chaos Temple, đây là một con át chủ bài của Chaos. Chúng không biết sợ là gì (các đơn vị Khorne berserker không có chỉ số morale), chúng sẽ quét sạch mọi thứ trên đường đi, từ bộ binh cho đến các đơn vị cơ giới hạng nhẹ. Đối đầu với các đơn vị này khiến bạn vô cùng vất vả đấy. Ngoài ra, các đơn vị Horror Squad cũng là khắc tinh của các đơn vị xe cơ giới. Khả năng dịch chuyển tức thời vào giữa trận đánh của đơn vị này khiến cho đối phương vô cùng bối rối. Các đơn vị khác của Chaos như Possessed Space Marine Squad (Tier 3) cũng hết sức nguy hiểm khi cận chiến.
Tóm lại: sức mạnh của Chaos là áp sát và tiêu diệt địch thủ. Điều này đòi hỏi bạn kỹ năng micro tốt đấy.

Ork

Ork trải qua 40.000 năm, kẻ thù truyền kiếp của con người vẫn không thay đổi, khoa học kỹ thuật kém phát triển nhưng chúng có thừa lòng hung hăng, sự hiếu chiến cộng với số lượng đông đảo. Cách thức xây dựng và phát triển quân đội của chúng có phần khác so với các phe còn lại, điều đó làm hạn chế sức

Hình 3: Dreadnought là phương án hợp lý để bảo vệ các đơn vị TSM khỏi các đơn vị cận chiến

Hình 4:Chỉ số Ork population cap làm tốc độ xây dựng quân đội của Ork giảm đi,chúng tăng khá chậm.

mạnh vốn có của quân đội Ork. Vì sao nói như vậy? Đây là ví dụ: bạn đào tạo một nhóm Slugga Boy, để tăng thêm một thành viên cho đội, bạn cần phải có lượng tài nguyên yêu cầu cộng với 1 điểm Ork population cap.

Ngoài chỉ số bộ binh (Squad cap) và chỉ số xe cơ giới (vehicle cap) để bạn có thể phát triển quân đội, Ork còn có thêm một chỉ số là Ork population cap dùng để tăng số lượng thành viên trong 1 đội, chỉ số này còn được dùng để nâng cấp các công nghệ mới cho quân đội Ork nữa.

Công trình Pile O' Gunz (nâng cấp Tier 2 cho Ork) đòi hỏi chỉ số Ork population cap là 20).

Để có thể tăng chỉ số Ork population cap, bạn phải xây dựng càng nhiều càng tốt các công trình Waaagh Banners, đó cũng là một bất lợi chính của Ork. Bộ binh của của Ork chỉ thực sự phát huy thế mạnh của mình khi có số đông mà thôi.

Các đơn vị bộ binh của Ork tương đối bình thường ở Tier 1. Các đơn vị như Slugga Boy Squad và Shoota Boy Squad thời điểm ban đầu không thực sự mạnh so với các đơn vị cùng chủng loại, bù lại tốc độ của chúng khá nhanh, cho phép di chuyển cơ động trên chiến trường. Tuy nhiên chỉ số Ork population cap đã ngăn cản người chơi phát triển quân đội Ork để càn quét theo số đông như thường thấy. Phát triển lên Tier 2 (chỉ số Ork population cap đạt mức 20) thì Nobz Squad là sự lựa chọn tối ưu cho quân đội Orks. Khả năng cận chiến, hồi máu cao mặc dù "giá thành" hơi mắc. Nên kết hợp chúng với các đơn vị Shoota Boy Squad để hộ công.

Tuy nhiên, để tận dụng toàn bộ sức mạnh của Orks, phải kết hợp thêm những đơn vị thuộc hàng siêu cấp là Flash Gitz chuyên tấn công từ xa, còn Mega Armored Nobz lại rất dai sức khi cận chiến mặc dù chúng có số lượng khá hạn chế. Bạn nên kết hợp các đơn vị cận chiến với đơn vị Mad Dok. Các "vị bác sĩ" này sẽ làm tăng khả năng hồi máu, khả năng chịu đựng cho các đơn vị của bạn. Ngoài ra, kỹ năng Burna Bomb của chúng có thể thổi bay một số lượng lớn đối phương nếu có cơ hội.

(Còn tiếp)

HOÀNG LONG

Dành cho cuộc sống số

TVIX
DIGITAL JUKEBOX
www.tvix.co.kr/eng

TVIX - M-3000U
- Thưởng thức phim ảnh, âm nhạc tại nhà mà không cần đến đến đầu DVD hoặc CD
- Lưu trữ và phát lại DVD chính xác như DVD gốc
- Có thể tạo riêng thư viện ảnh trên nền nhạc theo ý mình.
- Màn hình VFD hiển thị chi tiết các thông số.

TVIX Mini C-2000U / C-2000U Lite
- Thưởng thức phim ảnh, âm nhạc ở bất cứ đâu
- Nghe nhạc qua dàn âm thanh Hi-fi hay trên xe hơi
- Xem ảnh kỹ thuật số trên màn hình Tivi
- Khả năng lưu trữ lên đến 120GB
- Có trang bị công nghệ USB 2.0 OTG
- Kích thước nhỏ có thể để gọn trong túi áo của bạn.

C-2000U Lite
C-2000U

MEILLEUR PRODUIT PCAchat 2006 ★★★★★
MPC AWARD 2006 PRODUCT OF THE YEAR
DVICO TVIX M-5000A

TVIX HD M-5000A / TVIX HD M-4000P
- Xem phim ảnh với độ nét cao (True 1920 x 1080i / 1080p)
- Hai cổng USB 2.0 Host để mở rộng khả năng lưu trữ
- Hỗ trợ HDD đến 500Gb
- Sao chép và truyền dữ liệu qua mạng LAN (NAS)
- Hỗ trợ các file Video số theo định dạng phổ biến (WMV9, MPEG1, MPEG2, MPEG4, WMVHD, HDV, TP/TS/TRP)
- Lưu trữ và phát lại DVD chính xác như DVD gốc

TVIX-HD cinema player
MOVIES STREAM HI DEFINITION MUSIC PHOTOS

(Các sản phẩm Tvix không đi kèm HDD)

CÔNG TY TNHH TẤN THÀNH
Email: sale@tanthanhco.com
http://www.tanthanh.vn

Hà nội: T.5 tòa nhà HEAC
14-16 Hàm Long
Tel: (04) 9454058
Fax: (04) 9454061

HCM:
181 Tô Hiến Thành-Q10
Tel: (08) 8622588,
Fax:(08) 8626177

DVICO
Digital Video Innovation

Những điều cần biết về thú nuôi trong Thiên Long Bát Bộ

tl.gate.vn

GIỚI THIỆU HỆ THỐNG TRÂN THÚ

Có thể nói hệ thống trân thú (hay còn gọi là thú nuôi) là một trong những nét nổi bật nhất của game Thiên Long Bát Bộ, với số lượng trân thú đa dạng lên đến hơn 35 loài được chia làm 2 dạng thú thường và thánh thú. Thú thường và thánh thú đều có những thuộc tính, hình thức tấn công khác nhau. Ngay cả cùng một loài thì cũng có những khác biệt về tư chất, tính cách, khả năng học tập...

Thú thường: Đây là những loại thú mà chúng ta có thể bắt gặp trong thiên nhiên từ những chú cún con đáng yêu cho đến những con cá sấu dữ tợn hay những chàng hổ uy mãnh. Người chơi có thể săn tìm, thu phục cho mình những trân thú trên tại Huyền Vũ Đảo.

Thánh thú: Đây là những con vật xuất hiện trong truyền thuyết như Giao Long, Kỳ Lân, Hoàng Điểu, Bác Mã... Với hình dáng dũng mãnh, những kỹ năng thần kỳ hỗ trợ cho chủ nhân, thánh thú luôn là niềm mơ ước của những ai tham gia vào Thiên Long Bát Bộ.

Một vài thông số và thuộc tính quan trọng của trân thú:

THUỘC TÍNH CƠ BẢN

Đẳng cấp mang theo: quyết định cấp độ thấp nhất của trân thú mà người chơi có thể mang theo. Đẳng cấp mang theo của trân thú cùng loại là giống nhau.

Loại thức ăn: quyết định loại trân thú đó sẽ được nuôi dưỡng bởi loại thức ăn nào.

Tính cách: có 5 dạng tính cách ảnh hưởng tới khả năng thi triển tuyệt kỹ của trân thú gồm: nhát gan, cẩn thận, trung thành, nhanh nhẹn, dũng mãnh. Tính cách của trân thú được quy định một cách ngẫu nhiên.

Thuộc tính tấn công: quyết định loại hình tấn công của trân thú, gồm 3 loại: ngoại công, nội công và dạng cân bằng. Thuộc tính tấn công của cùng một loại trân thú là cố định.

Mức độ trưởng thành: Tác động tới giá trị tăng trưởng của mỗi thuộc tính chiến đấu khi thăng cấp trân thú. Mức độ trưởng thành của mỗi trân thú là bẩm sinh.

Ngộ tính: Tác động tới việc gia tăng tư chất của trân thú và đẳng cấp mang theo. Tức là trân thú có thể vượt qua đẳng cấp của chủ nhân. Ngộ tính của mỗi trân thú đều là bẩm sinh và người chơi có thể gia tăng ngộ tính của trân thú.

Căn cốt: Tác động tới đẳng cấp lĩnh ngộ của trân thú. Căn cốt của mỗi trân thú được quy định ngẫu nhiên.

Thọ mệnh: Khi xuất chiến, thọ mệnh của trân thú luôn giảm dần. Khi thọ mệnh tụt xuống dưới 0, trân thú sẽ không thể tiếp tục xuất chiến, việc cần làm là phải kéo dài thọ mệnh của trân thú.

Hoan hỷ: khi xuất chiến, độ hoan hỷ của trân thú luôn giảm dần. Trong trận chiến, nếu bị giết có thể khiến độ hoan hỷ của trân thú bị giảm thấp. Khi độ hoan hỷ tụt xuống dưới 60, trân thú sẽ không thể xuất chiến. Lúc này các hạ phải vỗ về trân thú bằng cách mua đồ chơi cho chúng.

TRÂN THÚ SINH SẢN

Một tính năng vô cùng mới trong thể loại game MMORPG, trân thú chia thành giống đực và giống cái, chúng có thể kết hợp với nhau để sinh sản ra thế hệ thứ 2 với những tính năng, thể chất ưu việt hơn hẳn so với cha và mẹ của chúng. Tuy nhiên để có được những trân thú thế hệ thứ 2 thì trân thú bố và mẹ phải tuân theo một số điều kiện sau:

• Trân thú bố và mẹ phải là trân thú bảo bảo, là những trân thú được người chơi nuôi từ cấp độ 1 trở lên hoặc là trân thú trưởng thành nhưng đã sử dụng "Hoàn đồng quyển trục" để trở thành trân thú bảo bảo.

• Cấp độ trân thú bố và mẹ không được chênh lệch quá 5 cấp.

• Hai người sở hữu trân thú bố và mẹ phải lập thành tổ đội đến gặp Vân Phi Phi ở thành Tô Châu để cho hai trân thú kết hợp.

• Khi đạt đến cấp độ 30 thì trân thú có thể sinh sản lần đầu. Để sinh sản lần thứ 2 thì cặp trân thú trên phải đạt cấp 50, lần thứ 3 là cấp 70, lần 4 là cấp 90.

HIẾU TRUNG

Tặng CD game TLBB cho bạn đọc tại TP. Hồ Chí Minh và Hà Nội.

GAMESHOW 2007 CUỘC C

Trong 4 ngày triển lãm Vietnam Computer-Electronics WorldExpo 2007 (Expo 2007) đã có rất nhiều sự kiện diễn ra, có thể nói điểm nhấn của triển lãm Expo năm nay chính là sự trưng bày hết sức hoành tráng và tinh tế của các đơn vị tham gia triển lãm. Ngoài những điểm "hút hồn" khách tham quan như chiếc xe Lamborghini lộng lẫy, chiếc môtô Honda X4, biểu diễn overclock PC nitơ lỏng và đá khô..., gian hàng GameShow (GS) của tạp chí Thế Giới Game (TGG) năm nay cũng có nhiều thay đổi "từ ngoài vào trong". Trước tiên, thiết kế gian hàng được tối ưu giữa tính thẩm mỹ, ấn tượng và không gian thoải mái nhưng đậm chất game cho khách tham quan theo dõi và tham gia các hoạt động diễn ra liên tục tại đây.

Không đơn thuần thay đổi về thiết kế mà các chương trình hoạt động của GS cũng thay đổi theo chiều hướng phục vụ tích cực khách tham quan tại chỗ. Ngoài việc thưởng thức các đoạn phim ngắn giới thiệu game hay sắp phát hành trên các màn hình lớn, hệ thống hơn 40 máy chơi game miễn phí luôn kín chỗ 100% các bạn trẻ chơi thử rất nhiều game thuộc các thể loại online và offline. Hệ thống máy này ngoài việc phục phụ khách tham quan thử nghiệm các game mới, còn được dành cho các giải đấu với những game được nhiều người chơi qua mạng nhất hiện nay: Warcraft Dota All Star (Warcraft DotA), Need for Speed: Most Wanted (NfSMW), Counter-Strike (CS) và Pro Evolution Soccer 6 (PES 6).

Với tiêu chí vui, học hỏi, giao lưu nên năm nay phương thức thi đấu giải tại GS cũng được cải thiện nhiều nhằm phục vụ, tạo điều kiện cho những bạn thậm chí chưa biết đến game cũng có cơ hội vui chơi, thi đấu để nhận được các phần quà lưu niệm hấp dẫn. Mọi người, bất kể "game trình" đều có quyền ngang nhau đăng ký tại chỗ và được xếp đội hình theo cách bốc thăm ngẫu nhiên chọn ra các cặp hoặc đội thi đấu. Mỗi lượt có khoảng 20 thí sinh với phương thức thi đấu tuỳ theo từng thể loại game.

Ngày của tay lái lụa

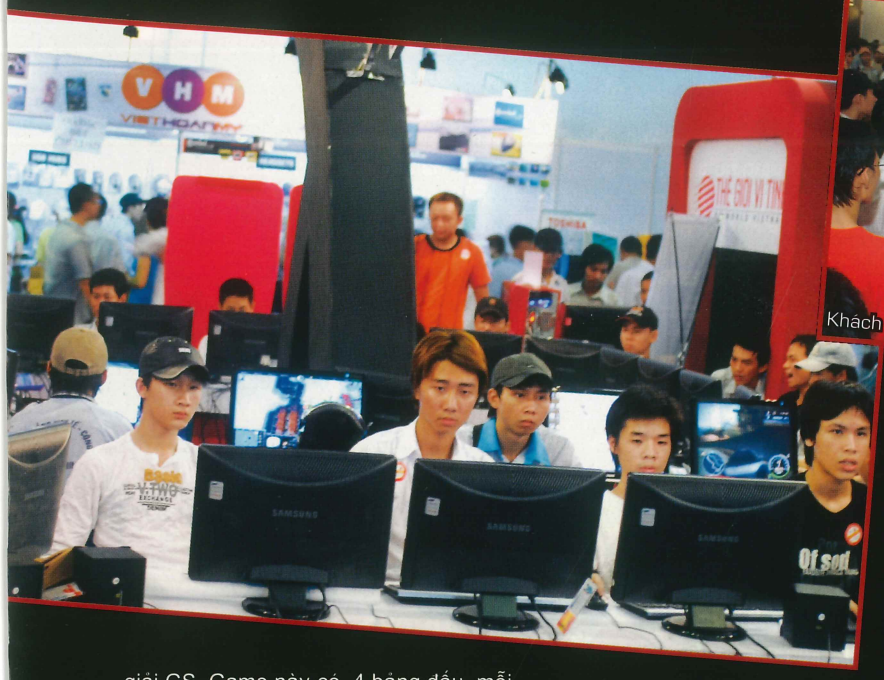
Buổi sáng khai mạc hội chợ triển lãm (12/7), có rất đông khách tham quan háo hức chờ đợi và đó cũng là thời điểm tại gian hàng GS chuẩn bị diễn ra hàng loạt chương trình giới thiệu, chơi thử, trình chiếu các đoạn phim ngắn về game..., và nhận ghi danh để chuẩn bị bắt đầu giải đấu Warcraft DotA - game thi đấu chiếm nhiều thời gian nhất tại

Bắt đầu GameShow - các bạn trẻ tập trung rất đông tại quầy đăng ký.

Đăng ký tham gia thi đấu game tại GameShow.

Đông quá hết chỗ viết rồi...! Ngồi điền phiếu luôn!

HƠI CỦA TẤT CẢ MỌI NGƯỜI



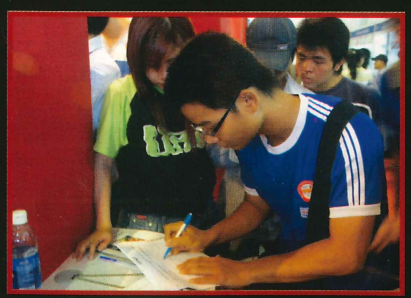
Khách tham quan đứng xem và chờ đến lượt chơi thử máy PS3

giải GS. Game này có 4 bảng đấu, mỗi bảng có 4 đội, mỗi đội 5 thành viên, thi đấu theo hình thức loại trực tiếp. Sau 2 giờ "chiến đấu" ác liệt, từ 10g30-12g30 sáng 12/07, BTC đã xác định được 2 đội mạnh nhất là A1 và B1. Hai đội nhất bảng này tiếp tục tranh bán kết với 2 đội nhất 2 bảng còn lại sẽ được xác định vào chiều ngày 14/07.

Song song với giải Warcraft DotA, giải thi đua xe của game NfSMW cũng đã khởi tranh từ lúc 11g. Có thể nói NfSMW là đột phá lớn của giải GS vì đã thu hút một lượng lớn game thủ tham gia, vượt qua mọi dự đoán ban đầu của BTC. Điều này đã khiến thời gian thi đấu kéo dài đến tận 14g chiều cùng ngày (kết thúc muộn hơn 2g so với lịch dự kiến của BTC). Buổi chiều ngày 12 là cuộc chiến giữa các bang hội của game Tam Quốc Chí (TQC) và các trận thư hùng của các Hiệp Khách Giang Hồ (HKGH). Nếu TQC đòi hỏi game thủ phải đạt một đẳng cấp nhất định và phải đăng ký trước ngày diễn ra giải nên khách tham quan chỉ đóng vai quan sát, thì không khí của giải đấu HKGH lại hết sức vui nhộn và sôi động vì dành cho tất cả mọi người.

Bang hội và "team"

Buổi sáng ngày thứ 2 của triển lãm (13/7) các trận thư hùng của TQC và HKGH lại tiếp tục. Điều đáng xem nhất chính là sự sáng tạo trong chiến thuật của 2 bang hội Darkkanger và Bo_killer khi thi đấu game TQC. Theo quy định bang thắng là bang có số điểm cao nhất sau 30 phút thi đấu. Thay vì tận lực "Tiễu trừ nghịch tặc" như tên của giải thì các bang hội lại tiêu diệt lẫn nhau nhằm hạn chế đối phương ghi điểm. Điều này đã làm cuộc chiến trở nên hấp dẫn hơn khi thủ lĩnh các bang vừa phải ngăn cản đối phương ghi điểm, vừa phải hỗ trợ đồng đội kiếm điểm. Sau một hồi giao tranh ác liệt, bang Darkkanger đã chiến thắng Bo_killer nhờ số điểm tổng kết cao hơn. Buổi chiều cùng ngày là lúc game thủ yêu thích CS tụ quân "đặc nghẹt" tại gian hàng GS. Mặc dù đến 13g30 BTC mới chính thức cho đăng ký thi đấu nhưng thí sinh đã xếp hàng từ 13g với tâm trạng nóng lòng "nhảy" ngay vào máy thi đấu. Game thủ chỉ phần nào dịu lại với các pha biểu diễn vũ đạo đẹp mắt trong thời gian chờ đợi. Sau khi bốc thăm ngẫu nhiên, BTC đã chọn ra 16 đội, mỗi đội 5 thành viên, chia thành 4 bảng A, B, C, D. Vòng loại giải CS thi đấu theo hình thức loại trực tiếp nên không mất nhiều thời gian để xác định 4 đội mạnh nhất lọt vào vòng trong: A1, A2, B2 và B3. Trận bán kết 1 giữa A2 và B2 sau những cuộc "rượt đuổi" căng thẳng, B2 thắng với tỷ số sát nút 16/14, tiến vào chung kết. Trận bán kết 2 khá thuận lợi cho

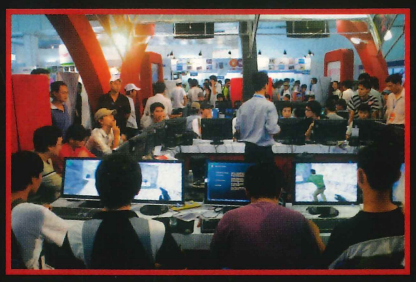


Điền phiếu đăng ký để được cài game ĐTDĐ miễn phí.

Cài và chơi thử Game Mobile...

Quà lưu niệm cho khách tham quan...

Thi đấu Warcraft...



Sát cánh cùng Counter-Strike...

Mình tiêu rồi cố lên bạn ơi...!

đội A1 khi đối đầu B3 và A1 đã chiến thắng dễ dàng và thuyết phục. Thế rồi, giải CS đã khép lại với chiến thắng cực kỳ oanh liệt của B2 trước A1 (16-4).

DotA đốt cháy lịch

Buổi sáng thứ 7 (14/7) gian hàng GS đông nghịt khách tham quan đăng ký thi đấu HKGH và theo dõi các trận tranh tài của game TQC. Không khí sôi động và cuồng nhiệt của ngày cuối tuần còn được nâng lên nhiều lần khi gian hàng TGG cho trình diễn các màn vũ đạo nảy lửa và nhận đăng ký thi đấu game Warcraft DotA trong buổi chiều cùng ngày. Phương thức thi đấu tương tự như với 2 bảng A, B đã diễn ra trong ngày đầu tiên và 40 khách tham quan may mắn được chọn, phân thành 8 đội trong 4 bảng, đấu loại trực tiếp để xác định 2 đội cuối cùng. Hai đội được chọn vào bán kết ở ngày đầu tiên cũng đã có mặt để chờ "dọ sức" với 2 đội vừa được xác định. Tuy kéo dài thêm 2 lượt đấu nhưng trận chung kết tranh giải nhất vẫn diễn ra đúng như thời gian dự kiến. Riêng trận tranh hạng ba rất quyết liệt, hai đội không bên nào chịu kém và rơi vào tình trạng giằng co trong game. Trận đấu này kéo dài đến nỗi nhân viên bảo vệ của triển lãm phải đến nhắc nhở đã quá giờ hoạt động (sau 17g30 các gian hàng đều phải đóng cửa). Cuối cùng, BTC quyết định phân xử thắng - thua dựa trên số cổng đã bị phá của mỗi đội.

Cầu trường dậy sóng

Ngày cuối cùng (15/7) là một ngày thật đáng nhớ đối với tất cả mọi người. Không những đây là ngày cuối của đợt triển lãm năm nay, mà còn là ngày trao giải GS tại gian hàng TGG. Buổi sáng các game TQC và HKGH tiếp tục các trận đấu cuối cùng. Buổi chiều khách tham quan tại khu vực GS trở nên đông hơn rất nhiều, một phần là do giải đá bóng PES 6 đang chuẩn bị diễn ra, mặt khác các game thủ và bạn bè đã đoạt giải của các game thi đấu trước đó đến sớm để chờ lễ trao giải. Sau thủ tục ghi danh và nhận phiếu đăng ký, 32 game thủ may mắn đã được chọn bước vào trận đấu PES 6. Vòng loại diễn ra nhanh choáng váng vì hình thức đá loại trực tiếp, 16 game thủ thắng cuộc lại tiếp tục được "thanh lọc" để chọn ra 8 game thủ mạnh hơn. Vòng bán kết khá gay cấn vì cả 8 game thủ đều khá tương đồng về trình độ nên hầu hết các trận đấu diễn ra trong 90 phút. Vòng chung kết tất cả các trận tranh giải nhất và giải ba đều diễn ra rất căng thẳng. Không chỉ game thủ tập trung cao độ để tranh từng đường bóng mà khán giả cũng căng mắt theo từng pha bóng đẹp, những cú đua tốc độ hay dứt điểm... Cuối cùng, game thủ Võ Minh Sơn đã thắng Trương Trần Tuấn Anh và đoạt chức vô địch PES 6.

Hẹn ngày này năm sau

Năm nay giải đấu GS với mong muốn tạo cơ hội đồng đều cho mọi người bằng hình thức bốc thăm ngẫu nhiên để chọn đội hoặc cặp thi đấu nên sự cách biệt về kinh nghiệm, trình độ giữa các game thủ được "hoà tan" để các trận đấu cân bằng và hấp dẫn. Quả thực những game mang tính phối hợp đồng đội cao như CS và Warcraft DotA đã tạo nên những tình cảm thật vui và phấn

Warcraft DotA

Hạng nhất: Tô Hồng Phúc, Lê Anh Tuấn, Bùi Hoàng Vũ, Lương Ngọc Lời, Lê Trường Sơn.

Hạng nhì: Trương Vĩ Đức, Nguyễn Xuân Thanh, Nguyễn Thế Hiển, Trác Bội Sang, Đinh Hiển Lương.

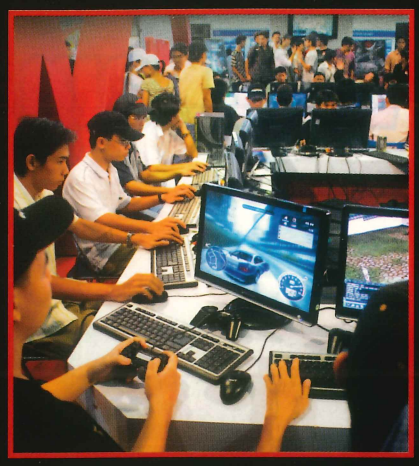
Hạng ba: Nhân Trường, Đinh Huy, Hữu Bảo, Vũ Tiệp, Minh Đức

Counter-Strike

Hạng nhất: Nguyễn Kim Long, Phạm Minh Phương, Nguyễn Minh Đức, Vũ Quang Hưng, Vũ Hoàng Việt.

Hạng nhì: Trương Vĩ Đức, Nguyễn Xuân Thanh, Nguyễn Thế Hiển, Trác Bội Sang, Đinh Hiển Lương.

Hạng ba: Trần Thanh Liêm, Nguyễn Thái Minh Nhân, Mạnh Xuân Triều, Nguyễn Remi, Bùi Ngươn Huy Bảo.



Khu vực chơi game tự do...

Con gái cũng chơi game như ai chứ...!

khởi giữa mọi người. Tuy nhiên, bản lĩnh của các game thủ luyện tập thường xuyên vẫn có cơ hội toả sáng ở các game thi đấu mang tính cá nhân như đua xe NfSMW, đá bóng PES 6. Ngoài ra, với mong muốn mỗi khách tham quan gian hàng TGG đều được vui vẻ và có lưu niệm, BTC gian hàng TGG đã tổ chức rất nhiều chương trình đố vui trúng thưởng, tặng quà vào những thời điểm nghỉ giải lao giữa các trận đấu giải, khiến cho không khí tại khu vực GS luôn sôi nổi và cuồng nhiệt. Sự góp mặt của các bạn yêu thích game và khách tham quan triển lãm đã một lần nữa đưa GameShow của TGG đoạt chiếc cup "Most Crowded" do ban tổ chức hội chợ VCEW 2007 trao tặng.

THANH BÌNH - VIẾT HOÀN

TRONG THỜI GIAN CÁC GAME THỦ CHUẨN BỊ THI ĐẤU, phóng viên của tạp chí TGG đã có cuộc trao đổi nhanh với các game thủ đang tham gia sinh hoạt tại gian hàng TGG. Bạn Phạm Trung Hiếu, sinh viên ĐH Hồng Bàng, thành viên của bang Bo_killer đoạt giải nhì của game TQC cho biết bạn đã chơi game này được 3 tháng và rất say mê. Bạn từng biết đến các giải đấu GS tại gian hàng của TGG và đã 2 năm liền tham gia các hoạt động của gian hàng nhằm học hỏi kinh nghiệm, mở rộng thêm hiểu biết về game và đặc biệt là tham gia các giải để trau dồi kỹ năng; nhất là... "rinh" về các phần thưởng lưu niệm.

Người bạn trẻ Thái Vũ Hoàng Huy năm nay mới 13 tuổi, đang học tại trường Lê Anh Xuân, biết được gian hàng GS nhờ cùng anh trai - 2 anh em đăng ký thi đấu CS và may mắn cả 2 vào chung một đội. Huy cho biết đã chơi CS được 1 năm. Mặc dù là thành viên nhỏ tuổi nhất của đội, cách điều khiển còn rất ngô nghê nhưng Huy đã đôi lần là cứu cánh của các anh. Tuy đội của em không thể đi tiếp nhưng Huy cho biết là rất vui và hẹn gặp tại gian hàng TGG năm sau. Nhân vật thứ 3 cũng là một bé trai 12 tuổi tên Trần Hoàng Tuấn, đang học ở trường Phạm Ngọc Thạch. Đã 2 năm liền Tuấn đều nhờ bố dẫn đến gian hàng TGG sau khi tham quan gần hết triển lãm. Năm ngoái, chỉ ghé vào chơi thử một lát nhưng năm nay vô tình đến đúng lúc đăng ký giải đấu CS, Tuấn đã được tham gia và... thua. Rụt đầu, lè lưỡi và còn nuối tiếc vì không được đấu trận tiếp theo nhưng Tuấn rất vui vì được chơi và xem nhiều thứ. "Năm sau em sẽ quay lại để giật giải đó", Tuấn tin tưởng.

Trần Hoàng Tuấn game thủ CS mới 12 tuổi

Thái Vũ Hoàng Huy game thủ CS 13 tuổi

Giải I, II, III - Need for Speed: Most Wanted - Trương Quốc Huy, Văn Thanh Bình, Đỗ Hoàng Đạo.

Giải I, II, III - Pro Evolution Soccer 6 - Võ Minh Sơn, Trương Trần Tuấn Anh, Nguyễn Thanh Tùng.

World Cyber Games Việt Nam 2007

Đây là lần thứ sáu giải game quy mô toàn cầu World Cyber Games (WCG) được tổ chức tại Việt Nam với khẩu hiệu "Trên cả cuộc chơi" (Beyond the Game). WCG là cơ hội cho các game thủ Việt Nam gặp gỡ, giao lưu, chia sẻ kinh nghiệm và thể hiện đẳng cấp của mình trước những game thủ xuất sắc của 70 quốc gia trên thế giới.

Vòng loại của giải đấu tại Việt Nam sẽ diễn ra trong 2 ngày 25-26/07 tại 2 thành phố chính là TP.Hồ Chí Minh và Hà Nội. Năm nay, ngoài ba nội dung thi đấu đơn truyền thống là FIFA Soccer 2007, Warcraft III, Starcraft, giải đấu sẽ có thêm game DOTA thi đấu đồng đội. Vòng chung kết quốc gia được tổ chức vào ngày 29/07 tại nhà triển lãm Giảng Võ, Hà Nội.

Bảy game thủ xuất sắc của 3 game: FIFA, Warcraft, DOTA sẽ tham dự WCG châu Á tại Singapore từ ngày 02-05/08. Tại WCG châu Á 2006, game thủ FIFA Trần Đình Luân đã giành được hạng 3. Năm nay, FIFA tiếp tục được kỳ vọng sẽ là game đem thành tích về cho đoàn Việt Nam. Từ ngày 03-07/10, ba đại diện xuất sắc nhất của 3 game Fifa 2007, Starcraft, Warcraft sẽ đọ sức với hơn 700 game thủ đến từ 70 nước trên toàn cầu tại đấu trường chung kết thế giới WCG tổ chức tại thành phố Seattle, Mỹ. Bên cạnh nhà tài trợ chính Samsung, WCG 2007 còn có các đơn vị bảo trợ thông tin như: Thế Giới Vi Tính, ESVN *(www.esport.vn)*, VTC 5.

Đánh giá về WCG Việt Nam 2007

Trong ba bộ môn truyền thống của WCG, có lẽ Starcraft (SC) sẽ là nội dung thi đấu ít bất ngờ nhất. Qua giải đấu King of Viet gần đây do ESVN tổ chức vốn quy tụ hầu hết các game thủ hàng đầu của Việt Nam, các thứ hạng kết thúc không quá bất ngờ. Đương kim vô địch WCG A_Ngoc - Đoàn Lê Minh khẳng định sức mạnh của mình và á quân của giải lại là proA.ThuocLao - Lê Thanh Hà. Ngoài hai game thủ được tuyển thẳng vào vòng chung kết quốc gia này thì dự đoán tại Hà Nội sẽ là sự áp đảo về số lượng của đội hình Starcraft proArmy Gaming cùng sự trở lại của một số tên tuổi cũ của clan Vip. Tại TP. Hồ Chí Minh, game SC sẽ hầu như là cuộc chiến nội bộ giữa clan Q9 và DreamVN, trong đó Q9 đang có lợi thế với sự xuất sắc và ổn định của AutumnWind - Nguyễn Minh Tuệ. Niềm hi vọng của DreamVN là DuyLove - Đào Khánh Duy mới vượt qua kì thi đại học và vẫn đang còn là một ẩn số của năm.

Tại các kỳ WCG, game thể thao vua FIFA luôn có số lượng game thủ đăng ký đông nhất và những bất ngờ tại game này mang đến luồng gió mới cho WCG Việt Nam và vinh quang trên đấu trường thế giới. Tại WCG 2006, cả 4 game thủ đứng đầu FIFA đều là những gương mặt mới, trong khi nhà vô địch Trần Đình Luân giành hạng 3 châu Á, thì á quân UDF|zozz0 – Nguyễn Thế Hoàng Hiệp đã xuất sắc vào vòng 2 WCG thế giới. Gương mặt mới có thể gây bất ngờ tại WCG 2007 năm nay đó chính là hạng 2 VESC 06 UDF|Luuking - Lưu Tiến Duy. Tiến bộ nhanh chóng trong thời gian qua, Duy đã khẳng định được trình độ của mình. Bên cạnh đó, còn những tên tuổi như Vương Kim Sơn, Tạ Nam Anh, Dương Minh... sẽ là những ứng cử viên nặng ký cho chức vô địch WCG năm nay.

Ứng cử viên số một cho chức vô địch Warcraft chính là BlackMoon – Phan Văn Nam. Kể từ ngày đăng quang tại WCG 2006, tài năng trẻ này đã liên tiếp giành được thành tích cao ở nhiều giải đấu khác nhau như vô địch ELS Summer Intel Cup 2007, vô địch SCVN lần 4. Trong các giải đấu đó, hầu như BlackMoon chưa từng thua trước một đối thủ nào, chính vì vậy cơ hội vô địch WCG 2007 của BlackMoon là rất cao nếu được chuẩn bị tốt về tinh thần và phong độ. Tuy nhiên, game thủ trẻ này sẽ phải dè chừng trước những đối thủ giàu kinh nghiệm như Seta, Sweet và nhiều ẩn số khác đến từ các clan 4U, INF. Hi vọng chúng ta sẽ được thấy một WCG 2007 kịch tính hơn, quyết liệt hơn và dù ai là nhà vô địch, người đó cũng sẽ tiến xa hơn trên đấu trường WCG thế giới.

Việc lựa chọn bộ môn Warcraft: DOTA thực sự là một bước đột phá của ban tổ chức WCG Việt Nam. Với hình thức thi đấu đồng đội (5 người) và hiện đang là nội dung game hấp dẫn đông đảo game thủ, chắc chắn DOTA sẽ góp phần thổi luồng gió mới vào WCG năm nay. Về trình độ, hiện tại rất khó để dự đoán team nào sẽ vô địch. Tuy nhiên, với một số kết quả tại các sự kiện gần đây thì nổi lên tại Hà Nội có team Dark, KingGame, ZAP HA,... Khu vực TP. HCM là sự thống trị của các Team như: NVT, 94M, Cao Tốc và BoBa. Với việc chỉ có một team duy nhất được tham dự vòng chung kết tại Hà Nội, chắc chắn đây sẽ là nội dung thi đấu "khốc liệt". Một điều cần nói thêm, từ trước đến nay chưa hề có sự đụng độ - thi đấu chính thức nào giữa các Team Nam - Bắc vì vậy đây cũng chính là cơ hội so tài và khẳng định vị trí thống trị DOTA tại Việt Nam.

Chúng ta cùng chờ xem!

ESVN

Pre-ESPL 2007

Khởi động mùa giải chuyên nghiệp

Phối hợp cùng cộng đồng thể thao điện tử Việt Nam (ESVN), công ty VEN chuẩn bị tổ chức giải đấu mang tên ESPL (ESVN Professional League) dự kiến khởi tranh từ 20/8 (kéo dài khoảng 2-3 tháng, trên hệ thống ESVN Server, địa chỉ IP: cs.esport.vn). Một sân chơi có thể xem là "sân khởi động" cho game thủ Counter-Strike, VEN đã tổ chức giải tiền ESPL (Pre-ESPL) kéo dài 1 tháng, từ ngày 20/6 đến 20/7.

Giải đấu được tổ chức theo hình thức online và có giới hạn số đội tham dự. Bốn đội có thành tích tốt nhất tại giải sẽ cùng với các team có thành tích tốt nhất tại giải VESC cuối năm ngoái (đó là team: 1st.vn, 1st. Miracle, 1st.team 3, Volcano Magma, Volcano T-rex, proA.gm) sẽ được vé tham dự giải ESPL. Pre-ESPL đã diễn ra vô cùng sôi động và thu hút được sự chú ý của cộng đồng Counter-Strike nói riêng và cộng đồng Esport nói chung.

Tại vòng đấu bảng, trong khi các ứng cử viên đều đã có sự ra mắt hết sức ấn tượng thì giải cũng đã chứng kiến những bất ngờ. Đáng chú ý nhất là trận Q9 gặp HiVo.Vinamilk: Q9 được đánh giá là sẽ có trận thắng dễ dàng trước HiVo để vào vòng trong nhưng diễn biến trận đấu

Volcano.Vif đội vô địch

đã không diễn ra như vậy. Ở lượt trận đầu, các tay súng của HiVo đã chơi xuất thần, dẫn trước Q9 với tỉ số 11-4. Tuy để thua khá sâu nhưng không làm cho Q9 xuống tinh thần, bản lĩnh của một đội mạnh thể hiện rất rõ trong những thời điểm thế này. Và cuộc lội ngược dòng ngoạn mục đã xảy ra khi Q9 đã thắng ngược với tỉ số 16-14 trong một trận đấu hấp dẫn và đầy kịch tính.

Càng vào sâu trong giải bất ngờ đến càng nhiều, đặc biệt là từ các team trẻ. Tuy độ tuổi trung bình của game thủ tham gia chỉ từ 16, 17 tuổi nhưng họ thi đấu có tổ chức và tinh thần thi đấu cao. Trong khi ứng cử viên vô địch Volcano.Vif vẫn băng băng về đích và liên tiếp giành chiến thắng thì việc Powered trở thành đối thủ của Volcano,Vif tại vòng đấu upper final là một bất ngờ. Với đội hình trẻ và thi đấu rất ấn tượng, Powered đã lần lượt vượt qua hai đại diện của Clan Inferno là Inf. X-Zero và Inf.10 để tiếp tục ở lại nhánh upper.

Ngày 20/7/2007 diễn ra trận chung kết. Thông tin của giải đấu các bạn có thể truy nhập vào *www.esport.vn* để biết được nhà vô địch và những đội sẽ được tham dự giải ESPL (ESVN Profesional League) diễn ra sau giải đấu này.

Kết quả

Powered đã nổi lên như hiện tượng của giải khi liên tiếp giành chiến thắng và nhanh chóng chiếm một suất chung kết. Trong khi đó Volcano.Vif đã bỏ qua thất bại trước Powered và thi đấu với phong độ tuyệt vời để lần lượt đánh bại Q9, HiVo để lọt vào chung kết.

Trong trận chung kết, với phong độ đang lên cao, cùng sự cổ vũ của khán giả, Volcano.Vif đã dành chiến thắng ấn tượng 2-0 (16-9, 16-2) trước Powered, đoạt chức vô địch giải Pre-ESPL. Mặc dù thua trận, nhưng những tiến bộ của Powered tại giải lần này thật ấn tượng.

Kết thúc giải đấu, đội vô địch Volcano Vif cùng với Powered, HiVo và Inf.10 sẽ được thi đấu tại giải ESPL sắp tới cùng với 6 đội hàng đầu tại Việt Nam là 1st.VN, Volcano Magma, Volcano T-rex, 1st.Miracle,proA.gm và 1st.Team3.

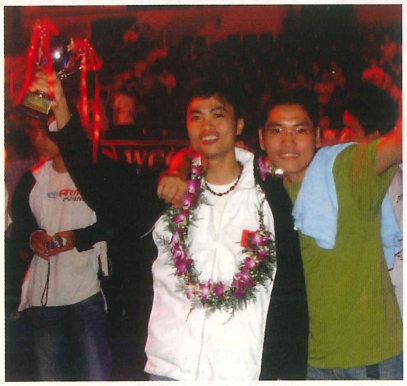
Chúng ta hãy cùng chúc mừng thành công của Pre-ESPL và chờ đợi một ESPL sôi động sắp tới.

QUANG VINH

Á quân Powered

VGI King Of Viet 2007
NGAI VÀNG CHƯA ĐỔI CHỦ

King Of Viet (KOV) là giải đấu chỉ dành cho game thủ Starcraft Broodwar hàng đầu Việt Nam. Trong năm vừa qua, qua các giải đấu lớn như VSL AMD Summer 2006, World Cyber Game Việt Nam, Vietnam eSport Championship, Southeast Sea Star League và ELS Summer 2007, chúng ta đã có danh sách game thủ được chọn tham gia giải đấu danh giá này, giải đấu của những nhà vô địch. Và năm nay, A_Ngoc – Đoàn Lê Minh vẫn giữ vững chiếc ngai vàng King Of Viet từ năm 2006.



Vòng đấu Challenger - cuộc chạm trán quyết liệt

Khác với năm 2006, KOV 2007 không chỉ gói gọn trong việc mời các game thủ vô địch, giải đấu còn mở rộng cho tất cả các đội game đăng ký tham gia thi đấu. Mỗi đội game Starcraft Việt Nam được quyền cử ra 2 game thủ đại diện tham dự vòng đấu Challenger – vòng đấu tuyển chọn game thủ thách thức 4 "vị vua": A_Ngoc – Đoàn Lê Minh, Q9.AutumnWind - Nguyễn Minh Tuệ, proA.Thuoclao – Lê Thanh Hà và proA. Sirty – Lưu Vũ Hà Trung.

Kết thúc vòng đấu Challenger, có 4 game thủ lọt vào vòng trong, có dịp so tài cùng 4 game thủ vô địch:

- Dream.SCVN - Nguyễn Hà Dương
- ProA.Nexttime - Nguyễn Mai Trung
- ProA.w4u - Vương Hoàng Thắng
- SoS)R(User - Bùi Công Chính

Challenger vs The King – không nhiều bất ngờ

Trong năm qua, "tay nghề" của game thủ Starcraft Broodwar Việt Nam đã lên được những cấp bậc cao hơn, danh hiệu vô địch các giải đấu lớn chia đều nên khiến giới game thủ Starcraft Việt Nam nghĩ đến những sự bất ngờ tại giải.

Tuy nhiên, khác với mong đợi, các game thủ challenger vẫn thiếu một chút gì đó để có thể đánh bại các nhà vô địch. Tại vòng đấu "Challenger vs The King" các game thủ challenger đã dễ dàng thua trận trước các game thủ vô địch. Với kết quả thi đấu trên, VGI King Of Viet 2007 vẫn là cuộc chạm trán của 4 vị vua.

Tại vòng đấu cuối cùng này, game thủ A_Ngoc – Đoàn Lê Minh tiếp tục khẳng định đẳng cấp khi đánh gục proA.Thuoclao trong trận đấu đầu tiên. Trong khi đó niềm hy vọng duy nhất của game thủ TP.Hồ Chí Minh Q9.AutumnWind - Nguyễn Minh Tuệ lại một lần nữa thất bại dưới tay của proA. Sirty – Lưu Vũ Hà Trung. Trong cuộc chạm trán với người đồng đội của mình, proA. Sirty đã thua trận, proA.Thuoclao một lần nữa đụng độ A_Ngoc trong trận đấu Grand Final. Với tinh thần cao cùng kinh nghiệm vượt bậc, A_Ngoc – Đoàn Lê Minh đã không chút khó khăn đè bẹp binh đoàn Protoss của proA.Thuoclao. Ngai vàng King Of Viet không thay đổi và A_Ngoc – Đoàn Lê Minh vẫn là vô địch của các nhà vô địch.

VGI King Of Viet 2007 - những điều thú vị

Danh hiệu Best Challenger thuộc về game thủ Dream.SCVN - Nguyễn Hà Dương sau khi anh xuất sắc đánh gục 3 challenger khác là SoS)R(User, proA. Nexttime và proA.w4u.

Sau một thời gian dài ẩn danh, A_Ngoc – Đoàn Lê Minh đã thể hiện xuất sắc và chiến thắng giải đấu dù trong năm qua, trình độ của proA.Thuoclao, Q9.AutumnWind và proA.Sirty đã phát triển rất nhanh.

Một số game thủ nhận định giải đấu chỉ mới là bước thăm dò "giấu bài" của các game thủ trước sự kiện lớn World Cyber Game Việt Nam 2007. Chúng ta hãy chờ xem, liệu A_Ngoc Đoàn Lê Minh có tiếp tục lập kỳ tích năm 2006 khi mà vô địch cả KOV lẫn WCG - không? hay năm nay chúng ta sẽ chứng kiến sự lên ngôi của một game thủ khác?

MINH ĐỨC

Thể loại game
Nhìn từ nhiều góc độ

Sau khi bài viết "Tìm hiểu thể loại game" ra mắt ở TGG số 44 (tháng 7/2007), có nhiều ý kiến gửi về trao đổi với TGG.

Bài viết này có thể xem là "khúc dạo đầu" để đón chờ tất cả ý kiến của bạn đọc. TGG trân trọng cám ơn và rất hoan nghênh các bạn tiếp tục đóng góp, xây dựng cho chủ đề này nói riêng và cho TGG nói chung. Mọi ý kiến đóng góp xin gửi về *game@pcworld.com.vn*.

Trong những ý kiến gửi về cho TGG, bạn Dedo Thanh *(dedorewan@yaoo.com)* cho rằng "không nên dùng góc nhìn người chơi game để phân thành loại lớn. Ở thể loại Action nên phân thành hai loại chính: hành động bắn súng (Hafl Life; Counter-Strike...) và hành động tự do (GTA; Tenchu Z). Nói chung là nên phân loại ở gameplay - cái xương sống của game".

Kỳ này, TGG xin chia sẻ "bức tâm thư" của bạn Đỗ Hoàng Sơn *(kreativevn@gmail.com)*.

Điều cần góp ý thứ nhất là bài viết có ít ví dụ quá! Mỗi thể loại chỉ có khoảng 1 hoặc 2 đầu game tiêu biểu (thường là 1). Hầu hết các ví dụ này toàn là những game mới. Tại sao không nêu ví dụ về các game cũ mà tiêu biểu hơn cho bạn đọc dễ hình dung? Ví dụ như thay game Lost Planet bằng game Max Payne nổi tiếng hơn?

Về vấn đề game nhập vai RPG: nên chia làm hai loại là Eastern RPG (ERPG) và Western RPG (WRPG). Chúng có sự khác biệt rất rõ ràng mà chủ yếu là do sự khác biệt về văn hóa giữa phương Đông và phương Tây. Có thể nói, WRPG là ra đời sớm nhất, vì game RPG trên máy tính chủ yếu dựa vào các bộ trò chơi RPG chơi bằng giấy, bút và xúc xắc, có quy luật chặt chẽ (nổi tiếng và lâu đời nhất là hệ thống Dungeon and Dragon). Các bộ trò chơi này cũng phân chia chủng tộc như Human, Elf, Orc... (phần lớn là dựa vào các tác phẩm văn học của J.R.R Tolkien) và một số game còn có thêm các class cho nhân vật như Fighter, Wizard hay Assassin... Tuy vậy, có một số "kẻ phá lệ" không hề chia class. Điển hình là Fallout, người chơi tự tạo nhân vật của mình dựa vào hệ thống skill đồ sộ. Một điểm nữa là WRPG có rất nhiều kết cục, có thiện ác phân minh (ngoại trừ game Nox).

Còn về ERPG (cũng có thể gọi là Japan RPG do mức độ thịnh hành của nó), có sự khác biệt lớn so với WRPG. Đầu tiên phải kể đến là phong cách vẽ, hầu hết các game ERPG đều mang phong cách manga hay anime, có tông màu sáng (tuy vậy có một số ngoại lệ như Romancing SaGa), mang nặng tính khoa học viễn tưởng, điển hình như Final Fantasy series hay Chrono Cross. ERPG có cốt truyện tuyến tính, nhưng vẫn có kết cục khác nhau tuy được viết sẵn. Tùy biến cho nhân vật chính là việc hầu như không có trong ERPG, vào đầu game, người chơi chỉ có thể thay đổi được tên nhân vật, chứ không được thay đổi class, race.... Cuối cùng, ERPG thường dành cho console trong khi WRPG lại được phát triển cho hệ PC.

Ở phần simulation, người viết còn thiếu một số thể loại quan trọng nữa, ví dụ:

"God-games" mà tiêu biểu là những game như Populous, Black & White hay thậm chí là cả The Sims vì God games thực chất là game không hề có đích để cho người chơi hướng đến để hoàn thành game, người chơi có nhiệm vụ (giống như Chúa vậy) chủ yếu là duy trì cuộc sống, bảo vệ gia đình/bộ lạc của mình...

"Space Simulation", tiêu biểu như Homeworld, Star Wars: X-Wing và Wing Commander.

"City-building", ví dụ như SimCity, City Life, cổ hơn thì có hàng loạt game như Ceasar, Emperor: Rise of the Middle Kingdom, Zeus, Posedon...

Ngoài ra còn có một số thể loại nhỏ khác như "Edutainment" (kết hợp giữa hai từ Education và Entertainment) ví dụ như JumpStart, Zoo Tycoon 2, Brain Age... thậm chí cả The Typing Of Dead cũng được xếp vào thể loại này.

TGG kính mời bạn Sơn liên hệ Tòa soạn để nhận quà lưu niệm là một phiếu tặng TGG 6 tháng.

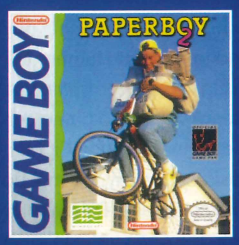
Vui Với Bìa Game

Ai cũng đồng ý rằng đồ họa, cách chơi, âm thanh và tính đột phá là những yếu tố quan trọng ảnh hưởng trực tiếp đến sự thành công của một trò chơi trên thị trường. Thế nhưng ít người hiểu, ngoài những yếu tố then chốt này, sự thành bại của một tựa game cũng chịu chi phối nhiều bởi các nhân tố khác như cách tiếp thị, tựa được đặt... đặc biệt nhất là hình bìa (cover), yếu tố đánh vào thị giác nhiều nhất và quyết định không nhỏ đến hành vi mua sắm của game thủ.

Nào, kính mời độc giả của tạp chí "Thế Giới Game" cùng thưởng lãm một số hình bìa ấn tượng mà tác giả sưu tầm được theo phong cách hài hước và có chút gì đó hơi "ngoa".

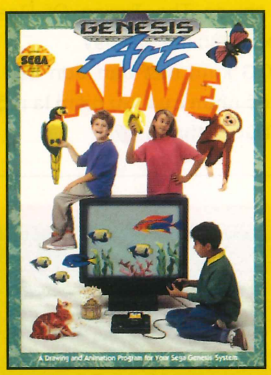
Paperboy 2

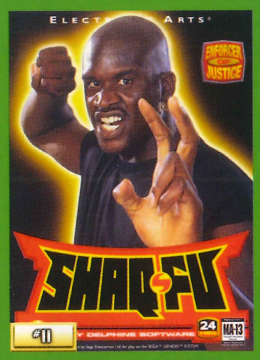
Hãng phát hành: **Mindscape**
Hệ máy: **Game Boy Advance**
"Báo đây! Mại dzô đi bà con"
"Một kiểu phát hành báo của Mindscape"



Art Alive

Hãng phát hành: **SEGA**
Hệ máy: **Genesis**
"Khi thực tế ảo vươn ra ngoài đời thực"





Shaq Fu

Hãng phát hành: **Electronic Arts**
Hệ máy: **Genesis**
"Với Shaq Fu bạn sẽ biết ngôi sao bóng rổ Shaquille O'Neal chuyển sang nghiệp võ lợi hại ra sao"

Đấu võ kiểu Sumo Super Duper Sumos

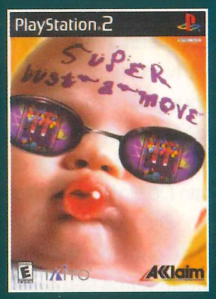
Hãng phát hành: **Midway Games West Inc.**
Hệ máy: **GBA**

Karnaaj Rally

Hãng phát hành: **Jaleco**
Hệ máy: **Game Boy Advance**
"Đường đua trong Karnaaj Rally khiến bạn phải xây xẩm mặt mày"

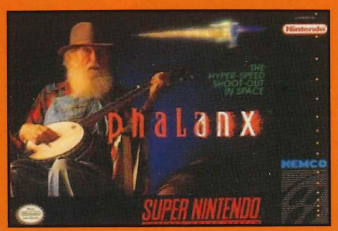
Super Bust-A-Move

Hãng phát hành: **Acclaim**
Hệ máy: **PlayStation 2**
"Cách chơi vẫn không thay đổi nhưng hình bìa của Taito làm người ta phải thay đổi cách nhìn nhận"
"Hãy chơi Super Bust-A-Move như cách trẻ em thổi kẹo cao su"



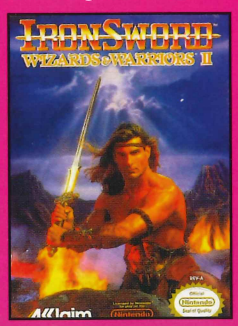
Phalanx

Hãng phát hành: **Kemco**
Hệ máy: **SNES**
"Chơi Phalanx và thưởng thức những giai điệu từ đàn Banjo"



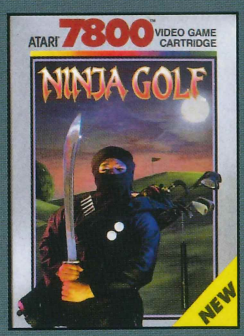
Ironsword: Wizards - Warriors II

Hãng phát hành: **Acclaim**
Hệ máy: **NES**
"Chiến binh rồng thời SNES"



Ninja Golf

Hãng phát hành: **Atari**
Hệ máy: **Atari 7800**
"Khi Ninja chọn golf làm môn giải trí"

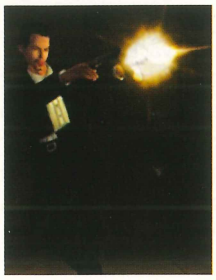


NHỮNG TỰA GAME BỊ MẤT TÍCH (PHẦN 1)

Đã bao giờ bạn tự hỏi chuyện gì đã xảy ra với StarCraft: Ghost, Mario 128, B.C khi chúng đều lần lượt mất tích khá bí ẩn theo chiều thời gian hoặc không bao giờ được nhà sản xuất chính thức công bố ngừng phát triển. Trong khuôn khổ bài viết này, Thế Giới Game mạn phép được cùng độc giả điểm lại một số gương mặt đặc biệt này, đồng thời cùng tìm hiểu nguyên nhân "sâu xa" vì sao chúng đột ngột ra đi không lời giải thích.

100 Bullets

Phát triển: Acclaim Studios Austin
Phát hành: Acclaim
Nền: PC/PS2/Xbox



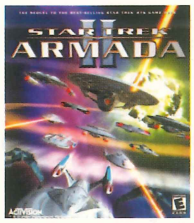
Dự tính ban đầu: Dựa trên truyện tranh cùng tên của DC, Acclaim dự tính xây dựng 100 Bullets thành game hành động góc nhìn thứ ba cho cả ba nền máy PC, PS2 và Xbox. Tuy nhiên, sự cố tài chính của Acclaim vào tháng 10/2004 mà hệ quả là hãng này phải tuyên bố phá sản khiến trò chơi sớm chìm vào lãng quên trong khoảng thời gian dài.

Hiện tại: Sau khi dự án phát triển trò chơi của Acclaim đi vào ngõ cụt, vào tháng năm 2006 thương hiệu trò chơi ngay sau đó được "sang tay" cho D3 Publishing để phát triển tựa game cùng tên khác trên GBA, Nintendo DS, PC, PS3, PSP và Wii.

Armada 2

Phát triển: Metro 3D
Phát hành: Metro 3D
Nền: Xbox/PS2

Dự tính ban đầu: Phiên bản đầu của trò chơi trên nền Dreamcast của



SEGA thành công đến nỗi giới hâm mộ yêu cầu nhà sản xuất phải đáp ứng bằng cách ra mắt phiên bản kế tiếp. Việc SEGA lui khỏi đấu trường console sau khi vỡ mộng với "Dreamcast" khiến trò chơi phải tạm trì hoãn để dời qua Xbox và PS2 như hứa hẹn của Metro 3D. Tuy nhiên, những kỳ hội chợ E3 sau đó người ta không còn thấy bộ đôi Armada và Metro 3D tiếp tục sóng bước bên nhau! Vào năm 2005, EvStream đã nhanh chóng thỏa thuận được quyền phát triển thương hiệu của trò chơi và ngay sau đó ra mắt phiên bản alpha của Armada Online - game hành động trực tuyến tại trang web *http://www.armada-online.com.*

Hiện tại: Mark Jordan thiết kế viên của Armada Online cho biết hiện hãng đang xúc tiến kế hoạch để đưa trò chơi lên dịch vụ Xbox Live Arcade của Xbox 360.

B.C.

Phát triển: Intrepid/Lionhead
Phát hành: Microsoft
Nền: Xbox

Dự tính ban đầu: Là một trong những dự án được "God Game" – Peter Molyneux ấp ủ nhiều tham vọng nhất, đồng thời B.C. được hứa hẹn sẽ làm cuộc cách mạng khi so sánh với Fable và Black&White. Với B.C. người chơi một lần nữa được hóa thân thành vị thần có nhiệm vụ dạy dỗ những thần dân thời tiền sử của mình học cách sử dụng lửa, tạo ra ngôn

ngữ riêng, dùng chữ viết... và thậm chí cả cách tự vệ trước những loài thú dữ như khủng long bạo chúa "T-Rex".

Được trình làng lần đầu tiên tại E3 2002 trên nền Xbox, Molyneux từng xác nhận trò chơi đã hoàn thành được 50%. Nhưng vào cuối năm 2003, một trong những thành viên cốt cán của nhóm phát triển B.C. là Ben Cousins rời khỏi dự án mà không cho biết lý do. Nhiều tin đồn râm ran về dự án B.C. đang đi vào ngõ cụt. Điều khó hiểu là dù chưa hoàn tất phiên bản đầu nhưng phiên bản thứ hai của B.C. lại được công bố sẽ được xúc tiến. Đến tháng 10/2004, sau khi dự án được chính thức hủy bỏ, Molyneux vẫn không nguôi ngoai tham vọng xây dựng lại trò chơi khi ông trả lời báo chí "Chúng tôi hy vọng sẽ hồi sinh lại dự án trong một ngày gần đây.".

Hiện tại: Sau khi "thôn tính" được Lionhead Studios vào tháng 4/2006, Microsoft cho biết hiện họ đang tập trung nhân sự để phát triển Fable 2 cùng vài dự án "bí mật" khác. Hãng cũng cho biết quyết định "hồi sinh" B.C. sẽ do Molyneux nắm giữ, tuy nhiên kế hoạch trên sẽ khó lòng thực hiện trong một sớm một chiều và các game thủ kỳ vọng về dự án này phải chịu khó chờ đợi ít nhất vài năm nữa.

Black & White: Titan

Phát triển: Lionhead Studios
Phát hành:
Nền: Xbox

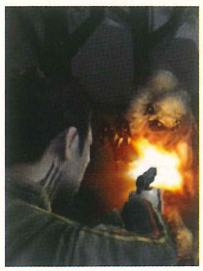
Dự tính ban đầu: Được công bố vào tháng 9/2001, sáu tháng sau khi phiên bản dành cho PC được phát hành, Black & White: Titan (còn có tên gọi khác là B&W: Next Generation). Tuy nhiên cũng như B.C. trò chơi nhanh chóng bị xếp xó và không bao giờ được nhắc lại thêm một lần nào nữa.

Hiện tại: Đại diện của Microsoft

– công ty mẹ của Lionhead Studios cho biết, Liohead không phải là một studio lớn nên việc đảm nhận nhiều dự án trong cùng một thời điểm là điều "bất khả thi" và hiện hãng đang tập trung nhân sự cho những dự án khác. Tuy nhiên, phiên bản khác của trò chơi dành cho Xbox 360 sẽ đến trong một ngày gần đây.

Call of Cthulhu: Destiny's End/Beyond the Mountains of Madness

Phát triển: Headfirst Productions
Phát hành: Hip Interactive
Nền: PC/Xbox/PS2



Dự tính ban đầu: Sau khi cùng Bethesda khai thác thành công hình tượng Cthulhu Mythos của nhà văn H.P. Lovecraft qua game hành động kinh dị Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth dành cho PC và Xbox, những tựa game tiếp theo liên quan đến đề tài Cthulhu ngay lập tức được Headfirst Productions công bố tiếp tục triển khai như Destiny's End/ Beyond the Mountains of Madness. Tuy nhiên, một thời gian ngắn sau khi công bố hai tựa game trên, Headfirst Productions phải tuyên bố phá sản vào tháng 3/2006, hệ quả là bộ game ba tập về Cthulhu như dự tính đành tạm dừng "vô hạn định" ở ngay tập đầu tiên.

Hiện tại: Sau khi Headfirst Productions lui vào dĩ vãng, cho đến thời điểm hiện tại vẫn chưa có hãng nào đứng ra tiếp tục phát triển thương hiệu dựa trên Cthulhu. Và số phận của Beyond the Mountains of Madness lẫn Destiny's End đành phải chờ đợi nhà phát triển tiềm năng khác "revive".

Citizen Zero

Phát triển: Micro Forte
Phát hành: Microsoft
Nền: Xbox/PC

Dự tính ban đầu: Được giới thiệu tại E3 2004, game trực tuyến dành cho PC và Xbox - Citizen Zero được Microsoft đầu tư khá nhiều tiền của cho nhà phát triển Micro Forte đến từ Úc. CZ lấy bối cảnh là thế giới viễn tưởng bị phân chia và chi phối bởi nhiều tập đoàn tội phạm khác nhau,

người chơi phải tự lập nhóm riêng để đổi chác vũ khí hay tranh giành khu vực tự trị cùng các nhóm chơi khác. Tuy nhiên, sau thời của Xbox, CZ vẫn bặt vô tăm tích, nguyên nhân chủ yếu là do các thành viên chủ chốt của dự án buộc phải chuyển sang tham gia kế hoạch khác.

Hiện tại: Microsoft vẫn không cho biết thêm thông tin mới về trò chơi. Nhiều tin hành lang cho rằng, Citizen Zero đang được phát triển lên nền DX10 cho PC và có thể sẽ có một phiên bản riêng dành cho Xbox 360.

Duality/Strident

Phát triển: Trilobite Graphics/ Phantagram
Phát hành: Phantagram
Nền: Xbox/PC

Dự tính ban đầu: Những đoạn trailer đầu tiên của cả hai trò chơi dành cho Xbox và PC sớm được công bố tại hội chợ E3 2002. Năm 2005, Phantagram công bố họ chính thức sở hữu quyền phát triển và phát hành cả 2 trò chơi trên. Nhưng rồi cả hai cái tên trên cũng được Phantagram "gác lại đó" mà không đưa thêm bất kỳ thông tin mới để chứng minh sự hiện hữu của chúng.

Hiện tại: Phantagram tiếp tục từ chối bình luận về hiện trạng của hai trò chơi trên. Tuy nhiên, theo nguồn tin mật từ cựu nhân viên của hãng cho biết, cả hai "dự án" trên tạm gác vì một số lý do liên quan tới tài chính.

Fate of Ages

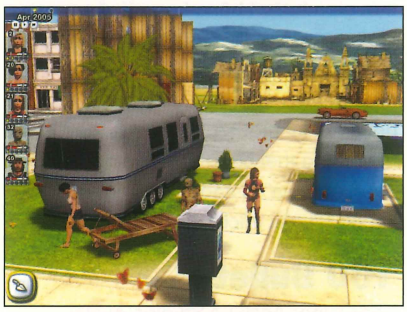
Phát triển: Onisoft UK Ltd.
Phát hành: TBA
Nền: Xbox

Dự tính ban đầu: Được công bố vào năm 2004, Fate of Ages là đứa con tinh thần đầu tiên của nhà phát triển Onisoft. Những thông tin ban đầu về trò chơi cũng sớm được đăng trên trang web chính thức của hãng nhưng rồi Fate of Ages cũng mịt mờ một cách khó hiểu.

Hiện tại: Trang web chính thức của Onisoft UK Ltd. đã đóng cửa vô thời hạn và số phận của Fate of Ages có lẽ cũng sớm được an bài.

The Movies

Phát triển: Lionhead Studios
Phát hành: Activision
Nền: Xbox/PS2



Dự tính ban đầu: Năm 2003, Activision đạt được thỏa thuận với Lionhead sẽ phát hành game mô phỏng The Movies lên cả hai mặt trận PC và console. Tuy nhiên, chỉ vài tháng sau khi The Movies đổ bộ lên PC, Activision buộc phải rút lại tuyên bố ban đầu khi doanh số bán được trên PC khá nghèo nàn. Ngay sau đó, Microsoft thôn tính được Lionhead và số phận về những phiên bản mới của The Movie được chuyển hướng sang console (mà cụ thể là dành riêng cho Xbox 360).

Hiện tại: Kết quả kinh doanh không mấy khả quan của The Movie trên PC khiến Microsoft đặt rất ít niềm tin vào việc phát triển trò chơi trên console; thay vào đó họ tập trung nhân lực của Lionhead vào các dự án khác.

Resonance

Phát triển: Neocell Factory
Phát hành:
Nền: XBox

Dự tính ban đầu: Với Resonance, Neocell Factory muốn tạo ra một game hành động kinh dị, nơi người chơi sẽ thủ vai một nữ anh hùng với sức mạnh siêu nhiên. Tuy nhiên, số phận của Resonance cũng không lấy gì làm sáng sủa khi chỉ ít lâu sau ngày được công bố mọi thông tin mới về trò chơi đều "im lặng như tờ".

Hiện tại: Neocell Factory hiện đóng cửa vô thời hạn và trang web của hãng đã ngưng hoạt động, điều này đồng nghĩa Resonance cũng không hẹn ngày hội ngộ.

The Roots

Phát triển: Tannhauser Gate Studio
Phát hành: Cenega
Nền: Xbox

Dự tính ban đầu: Ngay từ khi công bố dự án The Roots, Tannhauser Gate Studio đã thu hút được dư luận nhờ hứa hẹn sẽ tạo ra tựa game nhập vai dung hòa được yếu tố truyền thống lẫn tính độc đáo chỉ tìm thấy ở game hành động. Một lý do khác khiến The Roots gây được sự chú ý là tựa game nhập vai được phát triển trên Xbox khá khan hiếm. Trái với những gì được kỳ vọng, cái tên The Roots biến mất vào năm 2005 một cách khó hiểu.

Hiện tại: Trò chơi đã chính thức hủy bỏ. Theo đại diện của Cenega - nhà phát hành trò chơi, nguyên nhân là do Tannhauser Gate Studio - đơn vị phát triển - đã hoàn thành trò chơi trễ hơn dự tính đồng thời chất lượng của sản phẩm hoàn toàn ngược với những gì được kỳ vọng. Cenega hiện không quan tâm đến việc hồi sinh dự án trên và có lẽ The Roots phải chờ đợi phép màu từ nhà phát hành khác.

Shenmue III

Phát triển: AM-2
Phát hành: SEGA/Microsoft
Nền: Xbox

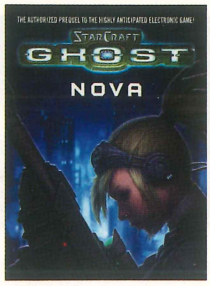
Dự tính ban đầu: Kế hoạch xây dựng một trong những game phiêu lưu kinh điển có chi phí cao nhất trong lịch sử game với ít nhất ba phần của Yu Suzuki buộc phải đứt gánh giữa đường khi doanh số của Dreamcast không như mong đợi. Shenmue II, ra mắt tại Nhật và châu Âu trên Dreamcast và sau đó đặt chân lên Bắc Mỹ bằng Xbox của Microsoft. "Tiếng thơm" của xêri này ngay lập tức thu hút Microsoft và nhiều hy vọng về cuộc hành trình dang dở của Ryo Hazuki có thể sẽ được hoàn tất trên Xbox hoặc Xbox 360. Fan cũng được một phen chộn rộn khi vào năm 2003, Shin Ishikawa - người đã có công mở đường cho Shenmue II lên Xbox - hứa với họ rằng các phiên bản khác của Shenmue sẽ chọn đây làm bến đáp. Yu Suzuki, cha đẻ trò chơi cũng tiết lộ phần ba của xêri này sẽ xuất hiện, tuy nhiên có thể sẽ phát triển dưới hình thức giải trí khác (như phim) chứ không phải là game như các fan đã và đang kỳ vọng.

Hiện tại: Trong một buổi phỏng vấn với tạp chí trực tuyến DoNews vào năm 2006 , Suzuki đã làm thất vọng hàng ngàn game thủ khi tuyên bố Shenmue III hiện vẫn chưa được thực hiện. Tuy nhiên, hy vọng về Shenmue III lại lóe lên khi trong một lần trả lời tạp chí EGM (Electronic Gaming Monthly) Suzuki cho biết "Nếu có yêu cầu thực hiện tiếp xêri huyền thoại trên, tôi và các cộng sự của mình sẽ rất vui quay trở lại dự án".

StarCraft: Ghost

Phát triển: Swingin' Ape Studios/Nihilistic
Phát hành: Blizzard
Nền: Xbox/PS2/GC

Dự tính ban đầu: Được công bố từ tháng 9/2004 tại hội chợ thường niên Tokyo GameShow, StarCraft: Ghost hy vọng mang đến cho các fan cái nhìn toàn diện và sâu sắc hơn về thế giới do Blizzard tạo ra. Thông tin được cập nhật chi tiết tại hai kỳ hội chợ E3 2003 và E3 2004 khiến nhiều game thủ tưởng như trò chơi đã đóng máy để chuẩn bị phát hành. Tuy nhiên, vì một số lý do khách quan trò chơi lại bị hoãn lại mãi đến năm 2005 sau khi Blizzard mua lại Swingin' Ape Studios. Với sự chung sức của Swingin' Ape trong sự án SC Ghost, Blizzard muốn đẩy mạnh tính năng mạng của sản phẩm lên tầm cao mới. Tuy nhiên, sự xuất hiện nhanh chóng của các next-gen console (Wii, PS3, Xbox 360) một lần nữa buộc dự án SC Ghost phải hoãn lại vô thời hạn.



Hiện tại: Blizzard vẫn chưa chính thức xác nhận việc StarCraft: Ghost bị hủy bỏ. Tuy nhiên, trên website chính thức của trò chơi giới hâm mộ đọc được lời giải thích của hãng như sau: "Hiện chúng tôi vẫn chưa có những quyết định cuối cho dự án StarCraft: Ghost. Trò chơi sẽ tiếp tục hoãn vô thời hạn và những quyết định mới về dự án này hoặc bất kỳ thông tin về những dự án khác cho console sẽ được công bố sau."

6Gun

Phát triển: BattleBorne
Phát hành:
Nền: PS2/PS3

Dự tính ban đầu: Được công bố từ năm 2005, 6Gun hứa hẹn sẽ là một trong những game hành động đề cao khả năng sáng tạo nhờ kết hợp những tinh hoa của thể loại này như các pha cận chiến, bắn tỉa từ trực thăng, nhảy dù trên không... Người chơi sẽ tham gia 6Gun với tư cách là chỉ huy trưởng của GUNSLINGERS, biệt đội bí mật trực thuộc tổ chức quân đội Special

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
PHIẾU GIẢM GIÁ
KTC
Thermaltake
+ Giảm giá 5% khi mua sản phẩm Thermaltake: CASE hoặc PSU dòng Toughpower (do Công ty TNHH Khải Thiên phân phối) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2007
+ Thông tin liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM - ĐT: 08. 834 1323
Hỗ trợ, tư vấn trực tuyến: http://www.amtech.vn/thermaltake
Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

CORSAIR
THẾ GIỚI VI TÍNH
PHIẾU GIẢM GIÁ
+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
Lưu ý: chương trình không áp dụng đối với dòng Ram Twin 1GB-675-TWIN2X1024-5400C4
+ Thông tin liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM ĐT: 08. 834 1323
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2007
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

Operations Command (SOCOM) với nhiệm vụ chính là điều tra kẻ chủ mưu cuộc công kích gây tổn thất lớn cho tiểu đội thuộc tổ chức Navy SEAL. Ngay sau khi 6Gun được công bố, nhóm phát triển BattleBornce tiếp tục cho biết họ đang phát triển cả 6Gun II cho PlayStation 3. Chủ tịch của BattleBorne - Wayne Schumacher trong một cuộc phỏng vấn với tạp chí Team Xbox vào tháng năm 2005 rất lạc quan và cho biết: "Tôi chắc chắn các game thủ sẽ có thời gian thật tuyệt vời khi thưởng thức cùng lúc cả hai phiên bản của trò chơi."

Hiện tại: Sau khi được công bố dồn dập cùng với các hình chụp trong game, 6Gun đã một đi không trở lại. Tồi tệ hơn khi đầu năm 2006, BattleBorne buộc phải đóng cửa và các cựu nhân viên của studio đã lập xưởng mới với kế hoạch phát triển game trên mọi hệ máy. 6Gun và phiên bản kế của nó đã được... "chuông nguyện hồn ai".

Raven Blade

Phát triển: Retro Studios
Phát hành: Nintendo
Nền: GC

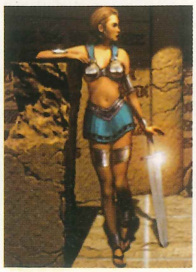
Dự tính ban đầu: Được khai sinh bởi Retro Studios vốn rất nổi danh nhờ loạt game huyền thoại Metroid Prime, Raven Blade (còn có tên gọi khai sinh là Rune Blade) được kỳ vọng là át chủ bài của hãng để đánh bại Final Fantasy nhờ khai thác các đặc trưng của game nhập vai cùng với lối chơi linh hoạt theo thời gian thực của game hành động góc nhìn thứ ba. Tuy nhiên trò chơi hiện đã trễ 5 năm so với kế hoạch mà Retro đề ra.

Hiện tại: Raven Blade có rất nhiều triển vọng trở thành "hit" lớn trên GameCube. Tuy nhiên, bất chấp những kỳ vọng thậm chí là yêu cầu khẩn thiết từ phía fan, Retro vẫn chưa có kế hoạch cụ thể để hồi sinh trò chơi. Hiện tại hãng đang trong giai đoạn "nước rút" với Metroid Prime 3: Corruption dành cho Wii.

Saffire

Phát triển: Saffire
Phát hành: Saffire
Nền: GC

Dự tính ban đầu: Saffire được trù tính sẽ phát triển cho Nintendo 64. Tuy nhiên, ngay sau đó trò chơi được đầu tư phát triển sang GameCube khi N64 chuẩn bị khai tử. Mang tên người khai sinh ra mình, Saffire hy vọng sẽ cho game thủ trải nghiệm cuộc phiêu lưu lớn qua năm anh hùng của Hy Lạp cổ đại với những kỹ năng hoàn toàn riêng biệt. Ngoài ra, trong Saffire người chơi có thể chọn chế độ co-op để giải quyết những mắt xích của trò chơi cùng với bạn chơi khác.



Hiện tại: Saffire đã chính thức được khai tử . Tuy nhiên những công nghệ tiên tiến mà game sử dụng cũng như các hình "concept" hiện được hãng tái sử dụng trong tựa game mới mang tên Barbarian.

(Còn tiếp)

LÊ XUÂN YẾN

THÔNG TIN DỜI VĂN PHÒNG

Tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World Việt Nam trân trọng thông báo:

Từ ngày 01 tháng 08 năm 2007 trụ sở của tòa soạn chuyển tới địa điểm:

Tòa nhà ITAXA
Lầu 4, 126 Nguyễn Thị Minh Khai, Phường 6, Quận 3, TP.HCM
Điện thoại: 08. 9304 324
Fax: 08. 9304 338.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ASIASOFT 5
CYBER G 40
HALO 30
HIỆP LỰC 72
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 63
INTEL ..... Bìa 3, 35
MAI KHANH – Công Ty TNHH Tin Học 11
MIMI 83
MRD ..... Bìa 2
QUANG MINH DEC 69
SAIGONTEL 65
TẤN THÀNH – Công Ty TNHH 74
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME – Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1
XGAME – Cửa hàng Xgame 82

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Giải đáp kỹ thuật:** hoidap@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Giai dap card man hinh
- **Quảng cáo, rao vặt:** trangdnd@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Test card mang Z
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gop y ve noi dung

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỐ KHOÁ HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SÂN GAME VÀ GIẢI TRÍ

● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* ***Website:*** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 9.800 đồng.**

Chương trình chuyên về GAME, do tạp chí **TGVT - Thế Giới Game**
& **Đài Truyền Hình Cáp Saigon Tourist** hợp tác sản xuất

MRD

Liên hệ quảng cáo: **Công ty MRD**

Phòng 509, 79 Trương Định, Q.1, Tp.HCM - **Tel:** (84-8) 8250 133 - **Fax:** (84-8) 8237 335

Email: thao_vo@mrd.com.vn hoặc khungtroigame@mrd.com.vn

MÁY TÍNH MẠNH NHẤT ĐÃ XUẤT HIỆN QUADCORE-4 NHÂN

intel Core™ 2 Quad inside™

CÁC GIẢI THƯỞNG CHO CHƯƠNG TRÌNH RÚT THĂM MAY MẮN:

GIẢI NHẤT
Laptop ASUS Lamborghini VX2

GIẢI NHÌ
Intel C2Q Q6600 processor
ASUS P5K-VM motherboard

GIẢI BA
ASUS Graphic Card EN8600GTS/ HTDB/ 256MB

Chương trình được áp dụng tại các đại lý chính thức của Intel trên toàn quốc

• TP HCM		
ANH PHƯƠNG COMPUTER	104 Nguyễn Trãi, Quận 1	84-8- 9250199
ANH CHÂU INFORMATICS	37 Bùi Thị Xuân, Quận 1	84-8- 8300454
NOVA	19 Tôn Thất Tùng, Quận 1	84-8- 9253682
T&H	202Bis Nguyễn Thị Minh Khai, Quận 1	84-8-9303470
ROBO	79A Sương Nguyệt Ánh, Quận 1	84-8-9253709
KHAI TRÍ	217Bis Nguyễn Thị Minh Khai, Quận 1	84-8-9256169
HỢP NHẤT	7C Tôn Thất Tùng, Quận 1	84-8-9252367
THÀNH NHÂN	174 - 176 Bùi Thị Xuân, Quận 1	84-8- 9250259
NGUYỄN HOÀNG INFORMATICS	104 Nguyễn Văn Cừ, Quận 1	84-8-9203404
CỬA HÀNG HOÀN LONG	101 Sương Nguyệt Ánh, Quận 1	84-8-2911059
LONG VŨ COMPUTER	50 Cách Mạng Tháng 8, Quận 3	84-8-9330860
CỬA HÀNG PHONG VŨ	264C Nguyễn Thị Minh Khai	84-8-9301292
GREENTEK	8 Bùi Thị Xuân, Quận 1	84-8-9252969
CỬA HÀNG SÁNG TẠO	27AB Tôn Thất Tùng, Quận 1	84-8-9255945
FPT HỒ CHÍ MINH	63 Võ Văn Tần, Quận 3	84-8-9330999
• HUẾ		
HUETRONICS	5-7 Hoàng Hoa Thám	84-54-846146
• ĐÀ NẴNG		
PHƯƠNG TÙNG	40 Nguyễn Văn Linh	84 -511- 656666
THỊNH TIẾN	119 Hoàng Diệu	84 -511- 872877
TRƯỜNG TIẾN	98 Hàm Nghi	84 -511-656965
PHI LONG IT	102 Hàm Nghi	84- 511- 816000
• QUY NHƠN		
QUI NHƠN COMPUTER	147-149 Lê Hồng Phong	84- 56-816000
• NHA TRANG		
TH NHA TRANG	218 Thống Nhất	84-58-810822
• BUÔN MÊ THUỘT		
QUANG ANH COMPUTER	30 Y Jut	84-50-815123
• BIÊN HÒA		
ĐẮC NHÂN COMPUTER	103 Đường 30/4	84-61-810055
• TIỀN GIANG		
TGN INFORMATION	526 Ấp Bắc, Mỹ Tho	84-73-885885
• CẦN THƠ		
TPT COMPUTER	09B Lý Tự Trọng	84-71- 834566
Á CHÂU	41 Lý Thường Kiệt	84-71- 832022
TTTH ĐH CẦN THƠ	01 Lý Tự Trọng	84-71- 832875
• CÀ MAU		
MINH KHÔI	121 Lý Thường Kiệt	84-780- 822200
• HÀ NỘI		
TRẦN ANH	95 Lý Nam Đế , Quận Hoàn Kiếm	84-4- 9427585
TLC	265 Cầu Giấy, Quận Cầu Giấy	84-4- 5372626
PHÚC ANH	79 Láng Hạ, Quận Ba Đình	84-4- 5145790
MAI HOÀNG	164 Thái Hà, Quận Đống Đa	84-4- 5377109
STC (ĐĂNG KHOA PLAZA)	29 Ngọc Khánh, Quận Ba Đình	84-4- 9272720
VĨNH XUÂN	39 Trần Quốc Toản, Quận Hoàn Kiếm	84-4- 9439121
LAM PHƯƠNG JSC	26 Hoàng Cầu, Quận Đống Đa	84-4- 5147923
VĨNH TRỊNH	94 Trần Quốc Toản, Quận Hoàn Kiếm	84-4- 9423558
SUDICO	43a1 Giảng Võ, Quận Ba Đình	84-4- 7365530
AN PHÁT	201 Chùa Bộc, Quận Ba Đình	84-4- 5637003
CMS	118 – CT5 – DTM Mỹ Đình – Phạm Hùng	84-4- 7875959

Để biết thêm chi tiết xin liên lạc Hotline Hanoi: 04-9263132 - Hotline TP. HCM 08- 8207992

GAS powered GAMES THQ

Sẵn sàng cho cuộc chiến

GAME CRITICS AWARD BEST OF E3 2006 WINNER

Best Strategy Game of E3 2006
World Cyber Games (WCG) 2007 Official Games Candidate

SUPREME™ COMMANDER

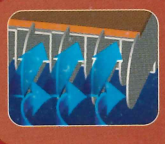
AN RTS FROM CHRIS TAYLOR

SILENT-PIPE 3

Silent-Pipe 3™ một lần nữa lại làm thay đổi diện mạo giải pháp giảm nhiệt không ồn của card đồ họa, kết hợp ba thiết kế độc quyền của Gigabyte : Silent-Pipe II™, Silent-Pipe™ và Screen-Cooling™. Silent-Pipe 3™ cung cung cấp giải pháp mới nhất trong số những công nghệ làm mát thụ động. Tương tự như nguyên lý chuyển động hỗn loạn của động học chất lỏng, Silent-Pipe 3™ giới thiệu thiết kế hệ thống cơ khí ứng dụng chuyển động của dòng lưu chất bên trong. Sử dụng một dải lá ngắn và dài được phân lớp có những lỗ dập hình thang, Silent-Pipe 3™ đã làm biến đổi luồng khí thẳng thành luồng khí chuyển động hỗn loạn bên trong miếng giải nhiệt, làm tăng tỉ lệ trao đổi nhiệt và gia tăng hiệu quả giải nhiệt tổng thể.

Thiết kế hệ thống cơ khí ứng dụng chuyển động của dòng lưu chất bên trong

Sử dụng một dải lá ngắn và dài được phân lớp có những lỗ dập hình thang, Silent-Pipe 3™ đã làm biến đổi luồng khí thẳng thành luồng khí chuyển động hỗn loạn bên trong miếng giải nhiệt, làm tăng tỉ lệ trao đổi nhiệt và gia tăng hiệu quả giải nhiệt tổng thể.



Dòng module nhiệt phía trước với những lá dài – ngắn được phân lớp

Đặc trưng của Silent-Pipe 3™ là một dải lá dài và ngắn được phân lớp có khả năng làm tăng tốc độ luồng khí, đưa không khí mát vào thùng máy nhanh chóng.

CERTIFIED FOR Windows Vista™ · GRAPHICS BY NVIDIA · NVIDIA SLI READY · NVIDIA PUREVIDEO HD · Ultra Durable All-Solid Capacitor Graphics Accelerator · HDCP Support GIGABYTE Graphics Accelerator

GV-NX86S256H

- Powered by NVIDIA GeForce 8600 GTS GPU
- GIGABYTE Silent-Pipe 3™ thermal technology
- All-Solid Capacitor design
- Full support for Microsoft® DirectX® 10 and Shader Model 4.0
- Integrated with 256MB / 128-bit GDDR3 memory
- Features dual DVI-I (dual-link) / **D-Sub (by adapter) / HDTV**
- HDCP Compliant
- The hottest 3D game: Supreme Commander Bundled

SUPREME COMMANDER

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TP.HCM:		Greentek	08 9252549	**QUI NHƠN:**		Toshiba	050 857585
Nguyễn Hoàng	08 9203404	Thiên Phúc	08 9255309	Vi Tính Qui Nhơn	056 822803	**TIỀN GIANG:**	
Vi tính Phong Vũ	08 9330186	Thiên Long	08 9255551	Bảo Châu	056 828199	TGN	073 885885
Thành Nhân	08 9250259	Lê Phụng	08 9290607	**NHA TRANG:**		**CẦN THƠ:**	
Sáng Tạo	08 9255406	**ĐÀ NẴNG:**		Tín Hưng	058 825081	Á Châu	071 832022
Hợp Nhất	08 9252367	Vitico	0511 871838	Tín Học Nha Trang	058 810822	TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ	071 832875
Nova	08 9253863	GCC Đà Nẵng	0511 653060	Sao Kim Nha Trang	058 510885	**SÓC TRĂNG:**	
Compro	08 9250448	**QUẢNG NGÃI:**		**DACLAK:**		Dũng Kiều	079 821997
Hoàn Long	08 9250898	MHQ	055 825894	Quang Anh	050 815123		

Đại diện phân phối tại miền bắc : **Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh** 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 5371525

GIGABYTE™

www.gigabyte.com.tw
www.gigabyte.vn

For further product information,please visit our website at http://www.gigabyte.com.tw * The specifications and pictures are subject to change without notice * All trademarks and logos are the properties of their respective holders